

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

80 avril
mai 94

L'appel de Cthulhu

Une aide de jeu et un scénario
16 pages

Les Trophées jeu de rôle 93

Tous les résultats

Magic

Le jeu de cartes
phénomène

M 3168 - 80 - 35,00 F-RD



255 FB - 9 FS - 5.50 \$can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

50 siècles en un jeu avec History of the World.

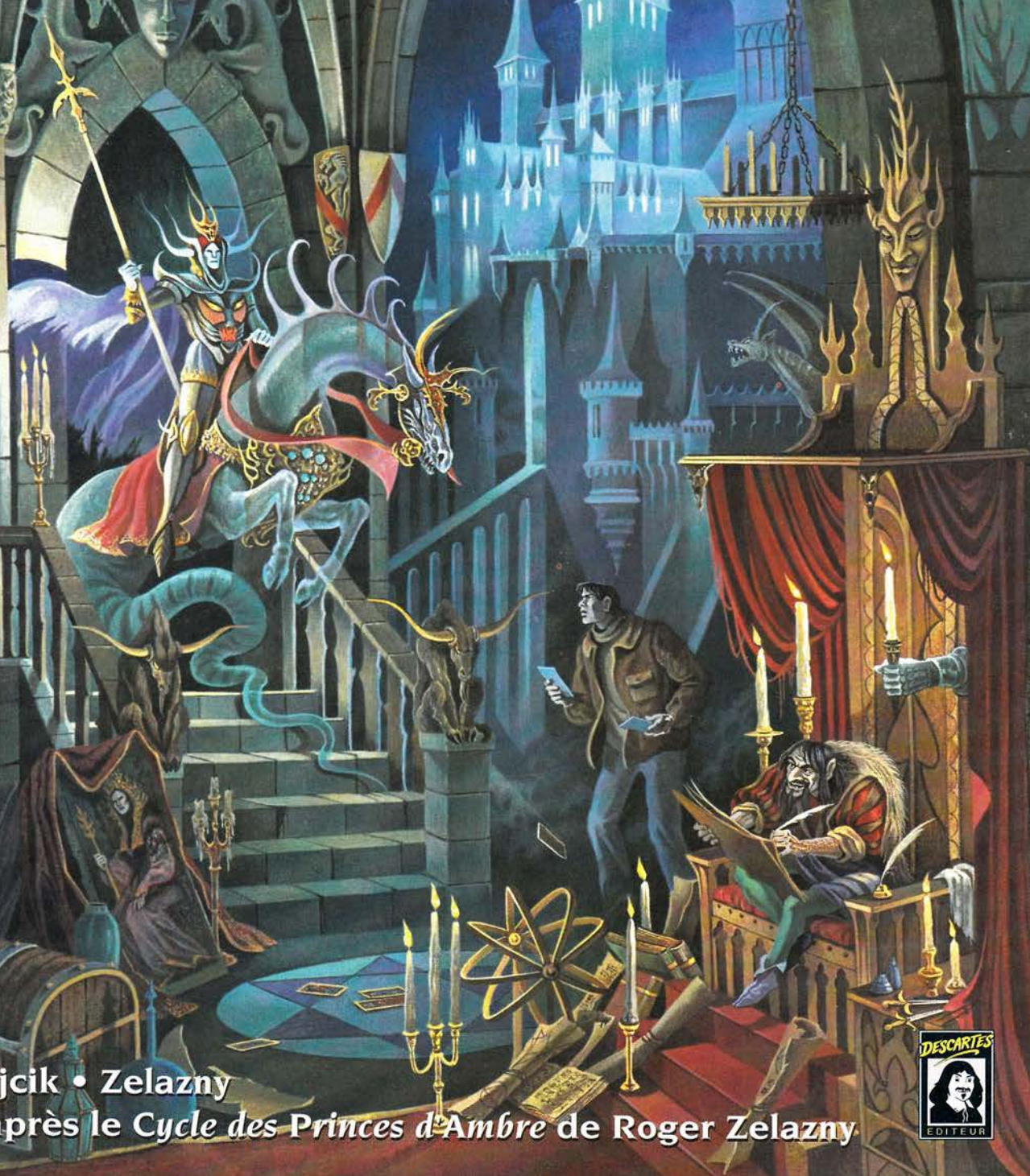




Oui rock you

AMBRE

LE JEU DE RÔLE SANS DÉ



Wujcik • Zelazny

D'après le Cycle des Princes d'Ambre de Roger Zelazny



Ambre © 1994 Phage Press. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de Phage Press

Ambre © 1994 Phage Press. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de Phage Press



Je souhaite recevoir AMBRE, LE JEU DE RÔLE SANS DÉ. Ci-joint mon règlement de 249 Francs frais de port compris à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15 (Offre valable pour la France métropolitaine uniquement)

Nom Prénom

Adresse

Les romans du Cycle des Princes d'Ambre sont disponibles dans la collection Présence du Futur/Denoël



Les Relais Descartes

ont le plaisir de vous inviter
à découvrir les...

JEUX D'HIER... D'AUJOURD'HUI ET DE DEMAIN

PLUS DE 50 BOUTIQUES



La partie de dames - Édouard VUILLARD. © J.P. DAUDIER - EXPLORER

VOIR LISTE DES RELAIS BOUTIQUES P 103



Jeux

de société

de cartes

de simulation

de réflexion

de casino

Figurines

Cadeaux



Critiques

- 30 ▶ Épreuve du feu cartes: **Magic : The Gathering**, le jeu de cartes à la mode.
- 32 ▶ Fiche-jeu rôle: **Loup-garou**, l'apocalypse de la pollution.
- 34 ▶ Fiche-jeu rôle: **Kult**, l'autre côté de l'horreur.
- 84 ▶ Fiche-jeu correspondance: **Nemak**, être un guerrier des étoiles par courrier.
- 90 ▶ Épreuve du feu plateau: **History of the World**, le jeu des civilisations.
- 92 ▶ Fiche-jeu wargame: **We the people, 1775 à 1783**, simple et passionnant.
- 94 ▶ Fiche-jeu wargame: **Breakout : Normandy**, un intéressant 1944.
- 96 ▶ Fiche-jeu wargame: **GD'40 et Matanikau**, les Tactical Combat Series.
- 98 ▶ Fiche-jeu wargame: **Asia et Africa Aflame**, pour World in Flames.

Aides de jeu & articles

- 16 ▶ Événement: **Les Trophées Casus Belli 1993** du jeu de rôle.
- 36 ▶ L'appel de Cthulhu: **Le Dernier Rempart & La Pieuvre noire**.
- 40 ▶ Gwô & Millord: **Think & Run** (idées cyberpunk).
- 76 ▶ Le monde de Paorn (7): **La Tsovanie**.
- 80 ▶ Petit Capharnaüm n°14: **Les cavernes de Rikeirg**.
- 82 ▶ Destination Aventure: **L'auberge de la peur**.
- 86 ▶ Scénarios Warhammer 40,000: **Assaut sur Volcanus**.

Scénarios de jeu de rôle

- 44 ▶ **Shadowrun : Le manège enchanté**
pour joueurs, personnages et meneur de jeu expérimentés
- 48 ▶ **Ars Magica : Beaucoup de bruit pour rien**
pour tous joueurs et meneur de jeu, pour personnages débutants
- 52 ▶ **Star Wars : Les hordes impériales**
pour meneur de jeu moyennement expérimenté, personnages et joueurs débutants
- 56 ▶ **Stormbringer : Deux hommes et un couffin**
pour joueurs, personnages et meneur de jeu moyennement expérimentés
- 60 ▶ **Grand Écran L'appel de Cthulhu : Le Quatrième Cavalier**
pour meneur de jeu expérimenté, personnages débutants et joueurs moyennement expérimentés



Et nos rubriques habituelles : Prévisions météorologiques (8), Têtes d'affiche (20), Métalliques (88), Inspirations romans, BD, universalis (100), En direct de la rédaction, debriefing, clubs, initiatives (102), Calendrier (106), Fanzines (110), BD : Boris Dumôdi épisode 3 (111), Minitel (112), Petites annonces (114).

Couverture : Thierry Ségur.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 15 & 104
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine. Encart central pour les débutants ; diffusion abonnés uniquement.

Édito



a continue avec *Magic*, les cartes qui mettent de l'ambiance ! Croc vous faisait saliver dans les Têtes d'affiche du numéro précédent, cette fois, c'est Pierre Rosenthal le Cruel

qui vous fait entendre le chant de sirènes des cartes venues d'une autre dimension. C'est d'autant plus vache que, sauf si vous êtes parmi les quelques centaines de frapadingues capables de faire le pied de grue des heures durant dans les boutiques, ou de vendre leur âme aux distributeurs, vous n'avez toujours pas réussi à vous les procurer, ni même à en voir l'ombre d'une. C'est normal, puisque lesdits frapadingues dévalisent le moindre arrivage en un jour ou deux, parfois en quelques heures, ne vous laissant aucune chance ! C'est vraiment dur. Mais c'est la loi de la jungle. Bien sûr, tout cela sent un peu le marketing, mais comme disait je ne sais quel explorateur : « Ce n'est pas si terrible d'être mangé, si la sauce est bonne. »

Didier Guiserix

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Pour lutter contre l'ignorance et l'image déformée que l'on donne du jeu de rôle, Casus Belli a réalisé une plaquette de six pages (un condensé de l'introduction de Simulacres) qui sera distribuée dans les manifestations et en boutiques, et que les abonnés trouveront dans ce numéro. Qu'ils en fassent bon usage !

Biencome &

L'Empire contre-attaque !

Après plusieurs années de procès, il semblerait que TSR ait finalement mis un terme au différend qui l'opposait à Mayfair Games au sujet de la gamme Role Aids (informations en Prévisions météoludiques p. 8-14).



Vous avez voté, vous les avez désignés, ce sont les gagnants des Trophées Casus Belli 1993 du jeu de rôle. Tous les résultats et les commentaires en page 16-17.

Cyber Peluches

Un nouveau jeu de rôle est paru en Allemagne (chez PP&P). Son nom : *Woolminator*. On y incarne de terrifiants et ravissants ours en peluche cybernétiques qui se révoltent contre les bébés. Damned ! (heu ! excusez-moi : Damnation ! Gaspature !) : Higelin aurait-il été un prophète avec *Alertez les bébés* ?

welvenue!

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Mise en jeu !

Chaque bimestre, Casus Belli s'associe avec un éditeur pour vous faire gagner des jeux.

Cette fois-ci, il s'agit du Souffle du Dragon, une campagne de grande ampleur pour le jeu de rôle Nephilim. De quoi vous occuper tout le printemps...

N'oubliez pas qu'un Salon peut en cacher un autre. Dans le cadre du Salon de la maquette et du modèle réduit se tient le 9^e Salon des jeux, du 2 au 10 avril. Venez y retrouver la rédaction de Casus Belli, les éditeurs français, et jouer. Le programme et le plan sont dans Calendrier, pages 106-108.

ERRATA

Dans les Têtes d'affiche, page 20, Gurps Cyberpunk est indiqué comme étant un jeu de rôle à part entière. En fait, c'est un supplément, car il faut, pour l'utiliser, avoir les règles de Gurps.

TSR propose depuis déjà quelques années des cartes à collectionner, plus ou moins bien illustrées. Quel système de règles « Spellfire » opposera-t-il à celui – excellent – de « Magic » ?



L'Empire contre-attaque (bis) !

Pour la première fois depuis cinq ans, TSR bouscule son planning de parution. Une idée fulgurante vient de les traverser et il n'est plus temps pour eux de retarder la parution d'un nouveau jeu révolutionnaire : Spellfire : Master the Magic (card game) consiste en un jeu de cartes à jouer et à échanger. Il est prévu une collection de 400 cartes (avec des cartes rares, peu communes ou communes) dont la première édition serait en nombre limité. Nous verrons donc en juin le Spellfire Card Game, présenté en boîtes d'environ 100 cartes (pour environ 75 F), et des Spellfire Boosters (pour environ 30 F). Plus tard paraîtront des boosters Ravenloft (août) et DragonLance (novembre). Si TSR décide de mettre le paquet (hum !), elle pourrait sortir des cartes plus belles que les horreurs qu'elle a parfois laissé paraître. Après tout, IBM a bien lancé le PC après le Macintosh... Pour goûter tout le sel de cette nouveauté, reportez-vous à notre article en page 30-31, sur le jeu Magic : The Gathering. Dernière note : cette information est donnée sous toute réserve, semble véridique, et n'est pas un poisson d'avril.

Prochain numéro :
le 25 mai.

Mise en jeu !

SOYEZ PARMIS LES 25 GAGNANTS D'UN EXEMPLAIRE DE LA CAMPAGNE LE SOUFFLE DU DRAGON.



OFFERTS PAR



ET



Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli - Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

Mise en jeu ! Casus Belli 80
Tirage le 27 avril 1994
Nom

Prénom

Adresse

Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents ce printemps ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.



Des informations concernant la mort de la campagne du Dragon céleste seraient contenues sur l'écran du meneur de Scales. Saurez-vous les découvrir ?

Le diction du bimestre :
Le mois d'avril c'est le printemps, le mois des campagnes. Profitez-en pour jouer tout l'été avant que la bise ne vienne.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Alternative France

● **Alternative 2.1** : Cybertech (univers cyberpunk, plus de 64 pages ; paru). Si vous ne trouvez pas le jeu, contactez AFN, 99 avenue M. Bizot, 75012 Paris. ☎ : (1) 43. 43.92.87.

Créateurs genevois

Cet éditeur change d'adresse. Vous pouvez maintenant le contacter à : Créateurs genevois, c/o Éric Malherbe, 11 rue Dancet, CH-1205 Genève, Suisse. ☎ : (0) 22. 329.37.04. Cette adresse est également valable pour le fanzine Tinkle bavard.
● Le hors-série n° 3 du Tinkle bavard, **Les dossiers de la Dame de Fer**, est une compilation de scénarios et d'aides de jeu pour les Tigres volants.

Descartes Éditeur

● **L'appel de Cthulhu** : *Orient Express* (grosse et excellente campagne sous for-

me d'un livre de 232 pages, plus des aides de jeu ; paru). *Les étoiles sont propices* (background et scénarios ; paru).

● **Ambre** : le jeu de base paraîtra en avril (voir Têtes d'affiche, attention à ne pas confondre sa couverture avec celle de *Rêve de Dragon*), et sera suivi du *Tarot d'Ambre* (dessiné par Florence Magnin, mais avec des dessins différents de ceux publiés pour DENOËL il y a quelques années ; juin).

● **Shadowrun** : *Guide de Seattle* (176 pages bien fournies ; paru), *Le Grimoire* (règles de magie ; paru), *Le démon dans la bouteille* (scénario ; mai).

● **Ars Magica** : *Alliances* (sourcebook ; avril), *L'alliance brisée de Calebais* (scénario ; mai).

● **Maléfices** : *Le voile de Kâli* (la campagne tant attendue est enfin disponible, en huit chapitres plus un contexte).

● **Le Supplément** : n° 6, spécial *Ars Magica* (paru), n° 7, spécial *Star Wars* et *Ambre* (mai).

● **Bérets rouges** : jeu de plateau dans l'univers de *Mutant Chronicles* (mai).

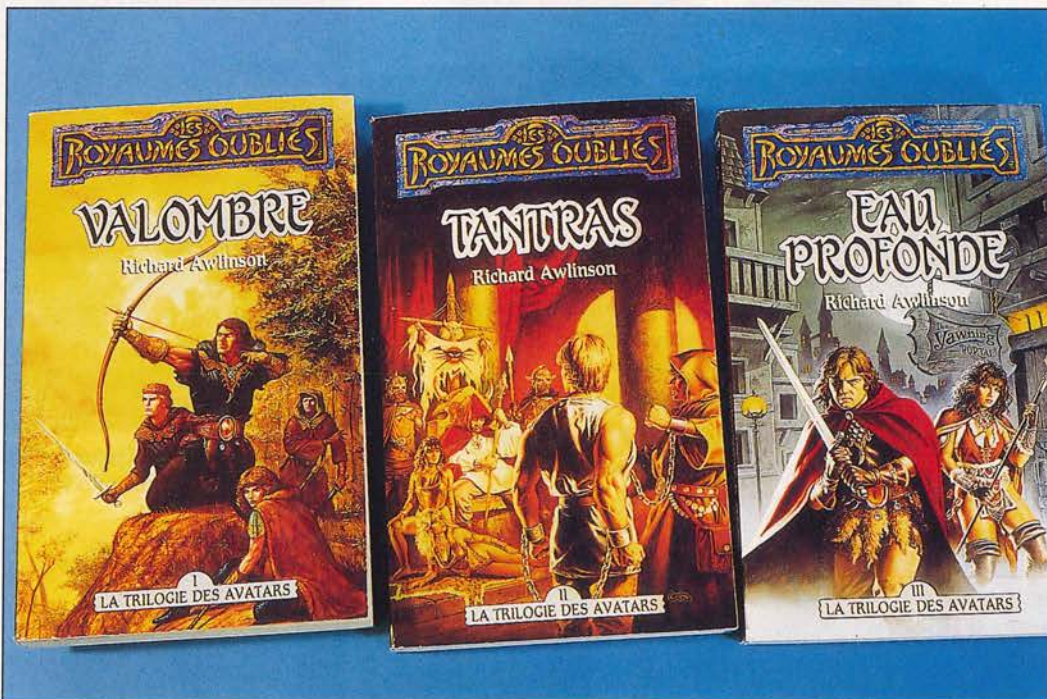
● Un nouveau jeu de rôle, de création française, basé sur *Les faiseurs d'univers* (cycle de romans de Philip José Farmer), est prévu pour la fin de l'année.

Eurogames

● **Le Tour de France** est un jeu de simulation créé avec l'accord de l'organisation officielle du Tour de France, et doit paraître fin mai.

Équinoxe

● Ce nouveau mensuel (28F en kiosque) vous branche sur l'actualité BD, SF, polar & Co ; c'est un complément à la rubrique *Inspiration*. Un dossier thématique (sur *Star Wars* dans le n° 1) fait le tour de tout ce qu'il faut savoir sur le sujet dans les domaines ci-dessus, mais sans oublier le jeu de rôle.



Be Cool
Be a Joker

BEST PRICES
IN TOWN

PAINTBALL
IS A GAME
NOT AN ATTITUDE

NO BRAIN
NO GAME

Gimme
your best
shit

SLAM JACK

LA GROSSESSE
A SIX MOIS!!

TA MÈRE
AU MILLIONNAIRE

PAINTBALL SLUFF

VPC

PHONE
ORDER

SLAM JACK PK.

SLAM
DON'T SLAM



L'OEUF CUBE

PAINTBALL SHOP
15 RUE GUY DE LA BROUSSE
75005 PARIS
TEL 43319102

JEUX DE RÔLE
24 RUE LINNE
75005 PARIS
TEL 45872883

PAINTBALL
LOVE IT OR
LOVE IT

I ♥ BETTY
MOLOD

GO AHEAD
MAKE MAYDAY

Eat at Joe's

WORKHAMMER
40000 380F!



NOUVEAUTÉS
ET INFOS :
3615

AKELA
*
OEUF CUBE

ARS
MAGICA
236 F

MAGIC
The Gathering
Starter 60 F
Booster 20 F
Antiquity 12 F
Guide 62 F

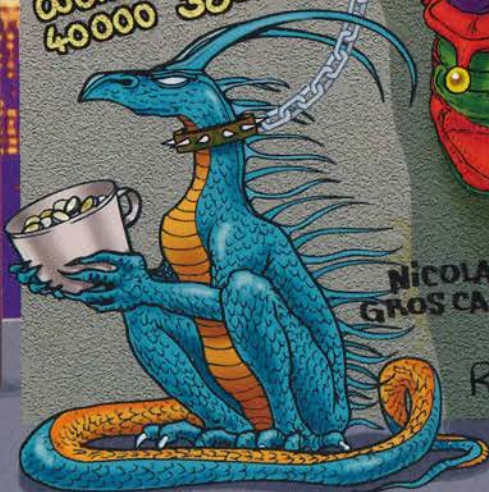
GO
KIND OF
PEOPLE

MOI AUSSI
JE VEUX JOUER
J'AI UN MASQUE

Reve de
DRAGON
265 F

NICOLAS
GROS CACA!

RXL



Fleuve noir

● Cette collection de livres de science-fiction et fantastique, disponibles dans les gares et librairies, a décidé de publier les romans de TSR sur le monde des Royaumes oubliés (sous le label Fantasy). Une initiative plus intéressante pour les rôlistes que pour les amateurs de littérature. Au programme : **La trilogie des Avatars** (*Valombre, Tantras et Eau Profonde* – dont le but est de décrire aux joueurs comment l'univers d'AD&D a basculé entre la 1^{re} et la 2^e éditions du jeu) en mars; **La trilogie de l'Elfe noir** (*Terre natale, Terre d'exil, Terre promise*) en juin. D'autres romans sont prévus après l'été.

Games Workshop France

● **Warhammer 40,000** : *Space Wolves* (livret d'armées, 88 pages noir et blanc et planches couleur ; paru), *Dark Millennium* (boîte d'extension ; avril).
● **Man O'War** est un jeu de plateau de combats maritimes dans le monde de Warhammer (paru).

Halloween Concept

● **Toon** : la traduction du jeu de rôle le plus toon du monde est prévue pour le Salon des jeux de réflexion. Cette société est celle qui réalise et édite *Plasma*, le magazine consacré pour l'instant aux jeux Siroz.

Hexagonal

● **Vampire** : *Guide des joueurs* (compilation de la 1^{re} et de la 2^e éditions ; mai).

MONGHOL & GHOTA



● **Loup-garou** : la traduction de *Werewolf* est parue (voir Fiche-jeu p. 32). L'écran devrait être disponible, *Rite de passage* (background ; avril).

● **Rolemaster** : *Rolemaster Compagnon II* (des tas de règles et de tableaux ; avril).

● **Seigneurs Dragons** : ce jeu de plateau est la traduction entièrement revue et corrigée de *Dragon Lords*, un jeu de combat de dragons en vol. On y trouve six figurines en plomb ; le plateau de jeu a été également redessiné.

Jinai

● **Burps, ce soir on mange des nouilles**, est un jeu de rôle amateur sur la « connerie » (sic !). Vous pouvez vous procurer cet « objet » vaguement photocopié pour 25 F, auprès de Nicolas Mormand, 14 rue André Messager, 18200 St-Amand.

Laurin

Cette nouvelle maison d'édition va traduire des jeux de société allemands.

● **La Quête de l'Anneau** est la traduction de Ringg Eister, un jeu de plateau

(dont le plateau évolue) inspiré du *Seigneur des Anneaux*.

● **Dampfross** est un jeu qui a obtenu le prix 1984 du jeu de société en Allemagne, et qui avait jadis été traduit par Games Workshop sous le titre *Railways Rivals*.

● **Die Hanse** est un jeu diplomatique et de commerce maritime à la fin du Moyen Âge.

Les Rôdeurs de l'Imaginaire

● Cette petite maison d'édition propose les produits suivants : **Nightbeast**, un univers où lycanthropes et vampires se font la guerre à la manière d'INS/MV (c'est eux qui le disent dans leur communiqué) ; **La secte noire** (supplément sur l'épouvante au XIX^e siècle) ; **Le souffle de Byr** (quatre scénarios pour Les géants de Givre). Disponibles chez Ace of Spades Production, David Glomot, Les bruyères, 23370 Sainte-Feyre.

● Une adaptation du jeu *Necros*, de Damien Jendrejeki, est prévue.

Floraison de scénarios en ce début d'année. Entre autres du Voile de Kâli, la campagne pour Maléfices, longtemps attendue.

Ludodélie

● **Formule Dé** : circuit du grand prix d'Espagne (avril). Deux autres grands prix seront édités cette année.

MultiSim

● **Nephilim** : *Le souffle du dragon* est une grande campagne sur le thème du réenchantement de la Bretagne. Elle est présentée sous un emballage cartonné qui contient : un livret de 140 pages qui présente un guide de la Bretagne occulte et la campagne proprement dite ; un mini livret de 32 pages, qui sert de guide et d'aide-mémoire pour la campagne ; 16 pages d'aides de jeu à découper ; un écran de meneur de jeu trois volets ; 16 fiches des intervenants de l'histoire (paru). Les *Selenim* (supplément ; avril-mai).

● **Rêve de Dragon** : *Voyage n° 1 : Le secret de Muringhen* (un scénario courant sur trois rêves, plus de 80 pages, toujours une couverture de Florence Maguin et des dessins de Roland Barthélé-





BON DE COMMANDE

NOM
 Prénom
 Adresse
 Téléphone

Désignation	prix	quantité
1. Runes	123 F
2. Cerbère	123 F
3. Chimères	97 F
4. Croix AGAMANOR	123 F
5. Pirate	97 F

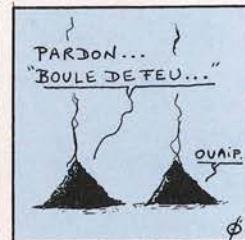
Ajouter 30F de frais de port par T-shirt.
 Livraison sous 15 jours (L ou XL)
 Total

Je désire recevoir un catalogue gratuit.

A adresser accompagné
 de votre règlement par chèque
 à l'ordre d'AGAMANOR
 17, rue de Montreuil
 75011 PARIS

Tél : (1) 43 48 18 85 Fax : 45 60 51 37

MONGHOL & GHOTA



my; paru), le Voyage n° 2 est prévu pour juin.

Oriflam

- **Hawkmoon** : Les portes du paradis (campagne de trois scénarios – deux normaux et un grand – utilisant largement les multivers; paru).
- **Pendragon** : L'enfant-roi (la jeunesse d'Arthur; paru).
- **Chill**, le jeu de l'épouvante de Mayfair Games sera traduit en mai.
- **Cyberpunk** : Chrome II (catalogue de matériel; avril).

Ormekiane Production

- Cette nouvelle société propose un jeu de rôle médiéval-fantastique : **Eléckasé** (voir Têtes d'affiche). Sont prévus pour la suite : l'écran (quatre volets, avec un scénario 8p.; avril), puis *Le prophète et le dragon* (livret de 96 p. décrivant le centre d'Eléckasé, des nouvelles classes et races de personnages, un grand scénario; mai). Pour la contacter : Ormekiane Production, 5 rue des Batignolles, 75017 Paris.

Outre-Tombe

- De nouvelles figurines sont disponibles pour le jeu de société Igor (voir Têtes d'affiche de CB n° 79).

Sébastien Rochelle

- Le latex n'a plus de secrets pour Sébastien Rochelle. Épées, dagues, haches, marteaux, casques, fourreaux et autres accessoires aussi beaux qu'indispensables pour tout amateur de grandeur-nature foisonnent dans son catalogue déjà impressionnant. Avis aux amateurs, le rapport qualité/prix est excellent. Contact : Sébastien Rochelle 6, rue Louis Bonin, 94310 Orly.

Simulacres

- La nouvelle édition de **Simulacres**, sous la forme d'un hors-série de *Casus Belli*, est disponible (voir Têtes d'affiche). Le prochain hors-série, le n° 11, s'appelle **SangDragon**. Il contient les règles du jeu Simulacres, des règles de magie

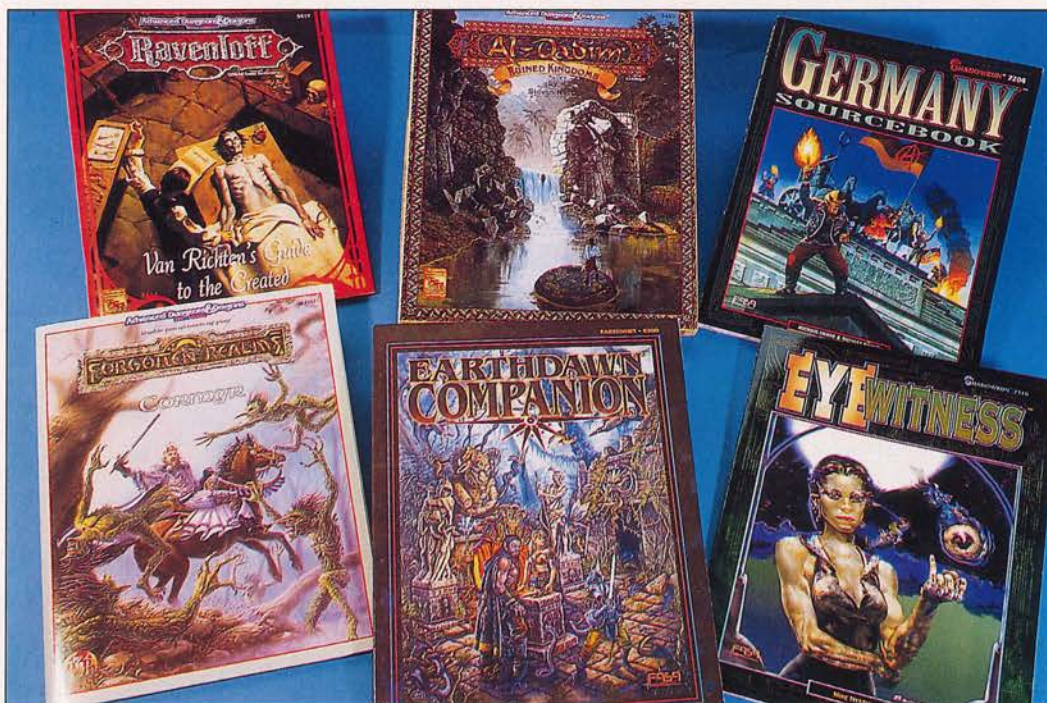
détaillées, un bestiaire, un univers de jeu (l'archipel de Malienda) et un grand scénario (en kiosques et boutiques le 6 avril).

- **Le peuple sylvestre** : voici déjà le supplément n° 2 pour ce jeu médiéval-fantastique. Ces 80 pages se divisent également en aides de jeu et scénarios. Disponible pour 20F auprès de Damien Jendrejeksi, 69 rue Jean Jaurès, 93130 Noisy-le-Sec.

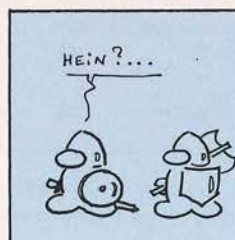
- Kamikaze Production présente un jeu de rôle complet (60p.), **Les cartographes**, qui utilise le système Simulacres (avec des ajouts personnels). Il s'agit d'un monde imaginaire proche de la Renaissance, que les personnages devront découvrir et donc cartographier. Il existe une magie spéciale, la magie des sphères. Disponible chez Kamikaze Production, c/o Joël Alexandre, 21 avenue Philippoteaux, 08200 Sedan.

Simulations Cornejo

- **Quatre bras 1815** est un wargame classique et simple sur cette bataille, disponible sous pochette plastique.



MONGHOL & GHOTA



Siroz Productions

- **Scales**: L'écran est disponible (avec un livret proposant de nouveaux êtres magiques), *Politique* (voir Têtes d'affiche; paru).
- **Gurps**: *Cyberpunk* (paru, voir Têtes d'affiche); la 2^e édition de Gurps arrive bientôt (avril).
- **Bloodlust**: *Les frères de la nuit* (sur les sociétés secrètes et les armes; avril).
- **Bitume**: *Pizza Piquette* (background: vie et mort, la Bourgogne, les Fourmis; et campagne: Bitume MkV; paru).
- **INS/MV**: *Mucho Pesos Capharnaïm* est une extension bourrée d'aides de jeu (mai).

Tealls Games

- Ce nouvel éditeur (Tealls Games, Frédéric Sallet, 17 rue du Maréchal De Lattre, 39500 Tavaux) développe en parallèle trois lignes de produits.
- **Les flashgames** sont des campagnes à thème. Chacune comprend un système de règle (un tronc commun additionné de règles spécifiques à chaque aventure), du background, des fiches de personnages et la campagne. Cette dernière est centrée sur les personnages: des pilotes de chasse au cœur d'une histoire d'espionnage, des journalistes de *La Science et la Vie* en 1913 lancés sur une mystérieuse affaire, etc. Premiers exemplaires pour avril/mai.
 - **AET**, pour activité extraterrestre. Un jeu de rôle de 156 pages prévu pour mai, assez proche des *Envahisseurs* mais avec des E.T. forts différents.
 - **Futur antérieur**, un jeu de rôle, chassé-croisé entre notre époque et une civilisation future, qui paraîtra plus tard dans l'année.

TSR en français

- **AD&D2**: *Le manuel complet du Magicien* (règles; paru), *Le manuel complet du Barde* (règles; mars/avril), *Le manuel complet du Voleur* (règles; avril), *Le manuel complet du Prêtre* (règles; mai).
- **Royaumes oubliés**: *Bestiaire monstrueux des Royaumes oubliés* (compilation des MC3 et MC11; mars/avril), *Le monde des elfes noirs* (mai).
- **Dark Sun**: *Négociants des sables* (supplément; paru, voir Tête d'affiche), *Les terreurs du désert* (bestiaire monstrueux; avril).
- **Ravenloft**: *La demeure de Sthrad* (scénario; mai), la boîte d'univers pour Ravenloft devant paraître plus tard dans l'année.

MADE IN AILLEURS

Australian Design Group

- **Planes in Flames Gold Edition** est la nouvelle édition de cette extension pour le jeu *World in Flames*. Les règles n'ont guère changé et quelques pions avions ont subi des modifications. On y trouve 4 pages de règles, 4 pages de tables, un livret de scénarios et 600 pions.

FASA

- **Shadowrun**: *The Germany Sourcebook* (traduction en américain de ce supplément allemand sur l'Allemagne; paru),

Eye Witness (scénario utilisable avec les 1^{er} et 2^e éditions; paru).

- **Earthdawn**: *Barsaive* est une boîte décrivant en détail cette province (voir Têtes d'affiche), *Earthdawn Companion* (supplément de règles; paru).

ICE

- **Rolemaster**: *Creatures & Treasures* n° 3 (comme son nom l'indique; paru); *Sea Law* (règles maritimes; mai).
- **Greyworld**: le n° 2 de ce magazine est prévu pour avril-mai.
- **MERP**: l'écran de la 2^e édition (avril). Voir Tête d'affiche pour la 2^e édition.
- **Champions**: *Justice not Law* (sourcebook de 192 pages destiné à compléter *Dark Champions*; paru), *An Eye for an Eye* (background, également pour *Dark Champions*; avril).
- **Hero System**: *Horror Hero* (supplément horreur pour ce système universel; paru).
- **Space Master**: *Space Master Companion II* (mai).

Leading Edge

- **Dracula**: ce jeu de rôle, basé sur le *Dracula* de Coppola, est dans la lignée du jeu de rôle tiré de *Aliens*, de James Cameron.

Mayfair Games

- **Underground**: le *Gamemaster Pack* devrait être disponible, le *Player's Handbook* (supplément de règles; avril).
- **DC Heroes**: la licence d'utilisation des héros de la DC Comics (Superman, Batman, Flash...) arrive à terme en juillet 1994. Mayfair a décidé de ne pas la renouveler. Il n'y aura donc plus de suppléments pour ce jeu.
- **Role Aids**: après des années de succès (compléments pour magiciens, pour races humanoïdes, recueils sur les enfers et les démons) mais aussi de procès avec TSR (leurs suppléments pour AD&D n'étaient pas « officiels » mais vendus quand même avec la mention pour ce jeu), Mayfair renonce. Le stock de tous les Role Aids sera racheté par TSR (qui va le détruire) et cette ligne de produit disparaît. Les exemplaires encore en magasin deviennent donc des collector's.

Palladium Book

- **Rifts®**: *World Book Five: Triax™ & the NGR* (background avec des dessins et une BD comme dans *Wormwood*; avril), *Conversion Book 2: Pantheons of the Megaverse* (mai).
- **Robotech™**: *Zantrædi Break-out* (scénario; mai).
- **Macross II™**: *Spacecraft & Deck Plans vol. I* (trois volumes sont prévus; mai).

R. Talsorian Games

- **Cyberpunk**: *Bastille Day* (scénario pour *Cybergeneration*; mars).
- **Castle Falkenstein**: quelque part, un jour, sans doute...

TSR

- **AD&D** ligne de base: *Deck of Encounters Volume I* (cette boîte contient plus de 400 cartes de rencontres, avec monstres et conseils. Bonne idée mais

ExcalibuR

2^e Nouvelles épées à votre service

Metz - Reims

Jeux de Rôles
Jeux de société
Wargames

IMPORTS

Figurines
Paintball
Manga - Comics
Vidéos d'animations japonaises

Carte de Fidélité

Nancy : 35, rue de la commanderie 83.40.07.44 - Dijon : 44, rue jeannin 80.65.82.99
Grenoble : 16, rue champollion 76.63.16.41 - Montpellier : 8, rue cauzit 67.60.81.33
Metz : 1, avenue Ney 87.74.95.58 - Reims : 9, rue Salin 26.77.91.10

le Cercle du Pouvoir

extrait de la carte

Enfin Disponible !

Thème fantastique - Négociation - Intrigues 5 à 6 joueurs

Phénor

Offre de lancement du jeu pour seulement

290F + 30 F de port

il n'en restera qu'un... jeu très interactif...

Validité de l'Offre : jusqu'au 30 avril 94

Par Courrier Uniquement (contre un chèque)

Bon à retourner

Nom :

Adresse :

Ville :

Code :

290 (prix) + 30 (port) = 320F

Azure Wish Edition
16 rue Bachaumont
75 002 Paris

AWE



Le saviez-vous ?

Plus le monde va et plus on se demande si l'univers d'INS/MV ne devient pas de moins en moins parallèle. La seule usine de chapelets française (et quasiment européenne) a brûlé – un coup de Béliar ? Le cardinal Marty est mort dans une collision entre sa 2CV et un train, alors qu'il avait tant remercié ses ouailles de ce moyen de transport qui le rapprocherait du Ciel – un coup de Kobal ? Dans un futur numéro de *Planète à vendre* (zine de SF), un auteur propose une nouvelle de science-fiction dans laquelle les scientifiques, ayant récupéré une goutte séchée du sang de Jésus (sur le Graal), se proposent de le cloner (comme dans *Jurassic Park*) – Yves ou Jean ?



réalisation plus proche du fanzine que du professionnalisme; paru), *Age of Heroes* (supplément historique sur la mythologie grecque; avril), *Treasure Chest* (64 cartes au trésor grand format détachables, avec un mini scénario, la carte pour le meneur de jeu étant plus complète que celles pour les joueurs; avril).

● **Forgotten Realms**: *Cormyr* (background; paru), *Ruins of Undermountain II: The Deep Levels* (campagne; avril), *Elves of Evermeet* (background – contient des elfes; avril).

● **Al-Qadim**: *Ruined Kingdoms* (neuf aventures niv. 4-12, avec la description de deux royaumes; paru), *The Complete Sha'ir's Handbook* (règles pour ces magiciens qui commandent aux génies; avril).

● **Ravenloft**: *Van Richten's Guide to the Created* (informations sur les monstres à la Frankenstein; paru).

● **Dark Sun**: *Black Spine* (scénario 7-10 faisant suite à *Marauders of Nibenay*; avril).

● **Amazing Engine**: *The Once & Future King* (la Table ronde du futur, assistée par l'Intelligence Artificielle Merlin, lutte contre les envahisseurs extraterrestres; avril).

White Wolf

● **Vampire**: *The Book of Nod* (le *Necronomicon* de Vampire; paru), *Clan Book: Toreador* (paru), *Berlin by Night* (background; mars-avril), *New Orleans by Night* (background; mai).

● **The Masquerade**: *The Masquerade Player's Kit* (contenu inconnu, pour le jeu grandeur-nature; mai).

● **Werewolf**: *Umbra: Black Furies Tribe Book* (supplément sur l'une des tribus; avril), *Bone Gnawers Tribe Book* (background; mai), édition cartonnée de *Werewolf* (comme l'édition française; mai).

● **Mage™ - The Ascension™**: *Technocracy: The Progenitors* (sourcebook sur l'une des « écoles » de magie; paru), *Digital Web* (scénario; paru), *Michael Kaluta Portfolio* (des dessins de l'auteur des planches dans *Mage*; mars-avril), *The Virtual Adepts Tradition Book* (background; mai).

Wizards of the Coast

● **Magic - The Gathering** (voir Épreuve du feu p. 30-31): les cartes *Antiquities* sont disponibles (il y a 100 dessins différents, pour 85 cartes différentes, disponibles en boosters de 8 cartes – 2 cartes « uncommun » en fin de booster plus 6 cartes « commun ») et plutôt orientées vers les artefacts. Les cartes *Legends* sont repoussées à juin (plus de 300 cartes, en boosters de 15 cartes), pour des raisons de test. L'édition révisée est toujours prévue pour avril-mai.

● **Ars Magica**: *The Medieval Handbook* (publié par *White Wolf*, distribué par *WoC*; paru).

● **Talianta**: *Sarista* (background sur les peuples et les gitans de *Sarista*; avril). ■



Panorama de la presse wargame

● **Tactiques n° 5**. Le magazine des fanatiques d'ASL continue d'être, selon moi, le meilleur fanzine francophone de wargame, et de loin puisque, je le répète, il est de qualité semi-professionnelle. Il comprend un dossier sur la bataille de Koursk (historique + bibliographie, scénarios, etc.). On y trouve des conseils tactiques, deux excellents articles d'analyse sur l'évolution de l'Armée rouge pendant la Seconde Guerre mondiale, de nombreux scénarios portant sur divers théâtres d'opérations, des précisions de règles et des infos diverses concernant le monde d'ASL.

● **Command n° 26** contient un méga-jeu (deux fois plus de pions que d'habitude) sur les opérations japonaises en Chine durant la seconde moitié de la Seconde Guerre mondiale ainsi qu'un grand nombre d'articles sur divers sujets afférents (Chindits, bombardements des B-29, etc.). Hors dossier, on trouvera des articles sur le siège de Sébastopol (guerre de Crimée), la bataille du Teutoburger Wald, qui vit périr plusieurs légions romaines sous les coups des hordes germaniques, une bataille des Tuniques bleues contre les Indiens des plaines en 1868, et des précisions sur les opérations en Afrique pendant la Seconde Guerre mondiale.

● **Strategy & Tactics**. Le n° 165 contient un wargame sur la guerre des Gaules, accompagné d'un gros article historique, ainsi que des études sur l'art de la guerre dans le Japon médiéval, et la retraite des troupes américaines en 1950, durant la guerre de Corée. Le n° 166, quant à lui, contient un jeu sur la guerre de Sécession (avec dossier historique, comme il se doit), et des articles sur le général Lee et le terrorisme urbain dans les années 60 et 70.

● **Europa n° 33**. Le magazine des joueurs de la célèbre série traite principalement des opérations en Syrie en 1941, qui virent s'affronter Français vichystes d'un côté, Britanniques, Australiens, Français libres de De Gaulle et milices sionistes des colonies juives de Palestine de l'autre. Un fameux micmac! Outre ce dossier, on trouvera une présentation des armées frontalières soviétiques, de la 1^{re} DB britannique, et de nombreux comptes rendus de divers débats de joueurs et de concepteurs d'Europa concernant l'évolution et les points faibles du système.

Laurent Henninger

De belles images de Normandie

Le premier livre sur le Débarquement sorti pour le cinquantenaire dudit est intitulé **6 juin 44 - Le Débarquement**, bien qu'il traite de toute la campagne de Normandie. Écrit par un journaliste, Jérôme Camilly, il ne brille pas par sa précision historique, mais plutôt par des témoignages passionnants et souvent pathétiques, ainsi que par une superbe iconographie. Celle-ci contient même une photo fascinante: un wargame à hexagones, avec des figurines d'avions et de chars, baptisé « Dans le ciel de Normandie » et qui doit dater de la fin des années 40. Il y a des collectionneurs américains qui paieraient bien 1 500 à 2 000 dollars pour acquérir ce véritable ancêtre... (Éditions Le Cherche Midi.)

Frank Stora



Toutes les nouveautés dès parution sur
3615 CASUS rubrique NOU

Jouez votre meilleur rôle: celui du futur abonné, fidèle à Casus Belli!



1 an, 6 numéros
175 F

seulement au lieu de 210 F (*)
+ 1 hors-série en prime (**)

2 ans, 12 numéros
330 F

seulement au lieu de 420 F (*)
+ 2 hors-série en prime (**)

Bulletin d'engagement au rôle du futur abonné fidèle à Casus Belli
à retourner à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Cocher SVP

C43H

Oui Je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 numéros)
pour 175 F seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors-série en prime (**).

C43I

Oui Je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros)
pour 330 F seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**).
Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

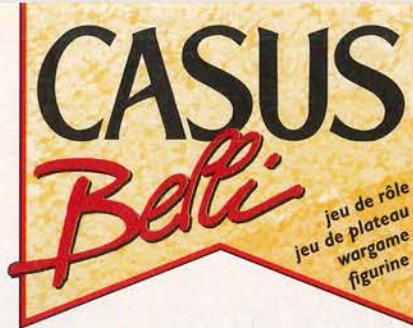
Code postal _____ Ville _____

RCS PARIS B 572 134 773

(*) Prix de vente chez les marchands de journaux. (**) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

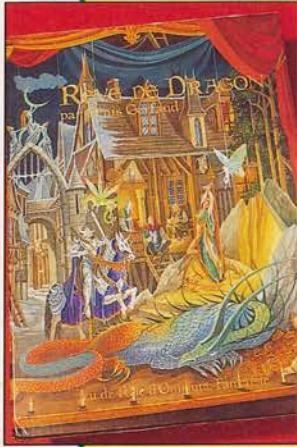
Trophées

Voici donc pour la deuxième année
Pour l'édition 1993, l'ordinateur
Villetaneuse, en DESS des



1993

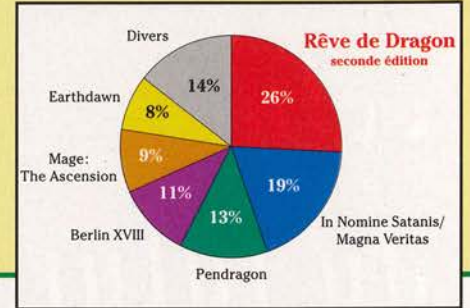
les Trophées Casus
– notre ami – a été
sciences du jeu.



Trophée Casus Belli 1993 du meilleur jeu de rôle, français ou étranger

Et le gagnant est... *Rêve de Dragon*, seconde édition, publié par Multisim. Un jeu médiéval-onirique dans lequel vous incarnez des voyageurs, allant d'aventures en rêves et découvrant sans cesse de nouvelles merveilles (voir la critique détaillée qui se trouve dans notre numéro 78). Les suivants sont : *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (2^e éd.), *Pendragon* (4^e éd.), *Berlin XVIII* (3^e éd.), *Mage: The Ascension*, *Earthdawn*.

Deux remarques : plus des deux tiers d'entre vous ont voté en premier pour des jeux dans une édition ultérieure à celle d'origine. Il faut sans doute y voir un mélange entre la nostalgie (on vote pour un jeu parce que l'on a déjà apprécié ses précédentes moutures) et le fait que les nouvelles éditions sont souvent meilleures et/ou mieux présentées que les précédentes (le jeu de rôle évolue aussi). Signalons enfin la présence en troisième place de *Pendragon*, la 4^e édition américaine, et qui doit cette place au nombre important de personnes qui ont voté pour lui en deuxième choix.

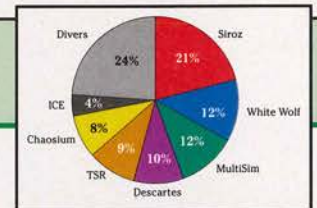
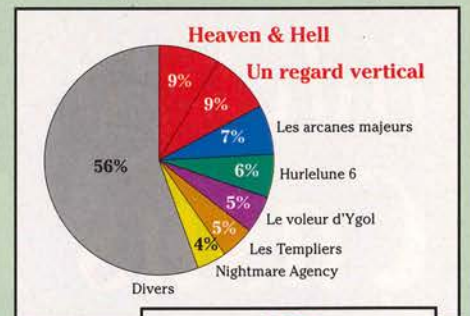


Trophée Casus Belli 1993 du meilleur supplément pour un jeu de rôle, français ou étranger

Et hop! Non pas un gagnant cette année mais deux! Heureusement pour nous, il s'agit de deux ouvrages publiés chez le même éditeur (Siroz) et par le même auteur (G.E. Ranne), sinon nous aurions dû couper le trophée en deux et cela aurait été dommage.

Le premier des ex æquo est *Heaven & Hell*, une extension pour *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, qui fournit de nombreuses informations sur l'Enfer et le Paradis; normal pour un jeu où l'on incarne

des Anges ou des Démons. L'année dernière, c'était aussi un supplément pour ce jeu (le *Scriptarium Veritas*) qui avait gagné ce trophée. Le second gagnant ex æquo est le livre *Un regard vertical*, un roman qui avait été distribué gratuitement en boutique pour annoncer la sortie du jeu de rôle *Scales*. Un méthode originale pour faire la promotion d'un nouveau jeu, et qui semble vous avoir bien plu. Quant aux suivants de la liste (*Les arcanes majeurs*, *Hurlulune 6*, *Le voleur d'Ygol*, *Les Templiers*, *Nightmare Agency*), ils semblent marquer le recul des éditeurs anglo-saxons par rapport à notre marché national, et ce sans aucune intervention ministérielle... Un sentiment que l'on tempérera en regardant les résultats par éditeur, où l'on remarque la seconde place de White Wolf (*Vampire* et *Werewolf*) et l'apparition en places 5 à 7 de TSR, Chaosium et Ice. C'est sans doute que l'on joue de plus en plus en français, mais aussi que ces marques éditent de très nombreux suppléments pour leurs jeux, chacun d'eux recueille moins de voix.

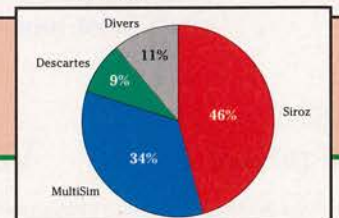
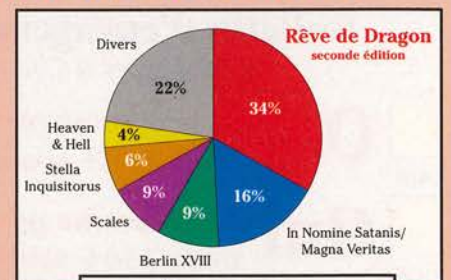


Trophée Casus Belli 1993 de la meilleure création française en jeu de rôle

Et le gagnant est... à nouveau *Rêve de Dragon*, seconde édition. Comme on dit il n'y a pas photo, et le jeu de Denis Gerfaud devance d'une bonne longueur ces concurrents. Un résultat logique puisque *Rêve de Dragon* gagne également le trophée du meilleur jeu

de rôle, français ou étranger. Il y avait un scénario pour ce jeu dans notre numéro 78, vous en trouverez un autre dans le numéro 81 (sortie 25 mai). Le score est sans appel, et dépasse celui déjà bon qu'avait fait *Nephilim* l'année dernière (du même éditeur). On ne manquera pas de remarquer que Siroz truste les cinq places suivantes avec *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, *Berlin XVIII*, *Scales*, *Stella Inquisitorus* et *Heaven & Hell* (quatre jeux de rôle, dont deux nouveaux, et un supplément).

Un classement qui se trouve confirmé par la répartition entre éditeurs, où Siroz et Multisim se taillent la part du lion. Il reste néanmoins un espace non négligeable (11%) où se logent tous les petits éditeurs amateurs qui créent leurs propres jeux de rôle.



du jeu de rôle

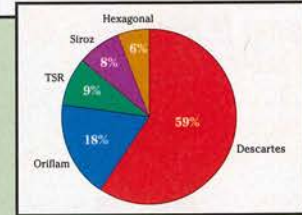
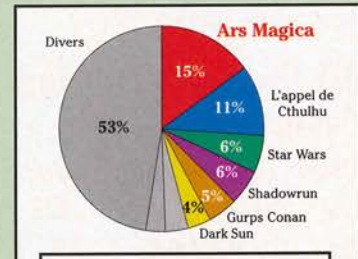
Belli du jeu de rôle, dont les résultats ont été compilés à partir de vos nombreux votes. assisté par Jan et Emmanuel, deux étudiants stagiaires de l'université de Paris-Qu'ils en soit remerciés, ainsi que vous, nos lecteurs.

Trophée Casus Belli 1993 de la meilleure traduction ou adaptation en jeu de rôle



Le vainqueur est sans conteste *Ars Magica*, ce jeu médiéval-fantastique où l'on incarne des magiciens dans un Moyen Âge pas si éloigné du nôtre. Une critique de ce jeu est présentée dans notre numéro 79, et vous trouverez un scénario pour lui dans ce numéro 80. On remarquera que le trophée récompense un jeu qui était peu joué en anglais sur notre territoire, mais pour lequel il y avait sans doute une grosse attente en raison de la difficulté à le jouer dans sa langue originelle. Pour les suivants, peu de surprise, ce sont principalement les nouvelles traductions de jeux de rôle à succès, ou des suivis de jeux (*Star Wars*, *Shadowrun*, *Gurps Conan*, *Dark Sun*). On notera les scores honorables de *Gurps Conan* et *Dark Sun*, deux jeux médiévaux-fantastiques d'épopée barbare qu'on aurait pu considérer comme marginaux. Quant au classement par éditeur, il est sans surprise, Descartes Éditeur règne sans partage. Une situation finalement inverse à celle de la création française, alors que l'équilibre était plutôt respecté l'année dernière.

Enfin, TSR commence à remonter des limbes où son manque chronique de traductions l'avait plongé, une situation qui devrait sans doute évoluer l'année prochaine.



Trophée Taliesin* 1993 du meilleur jeu de rôle

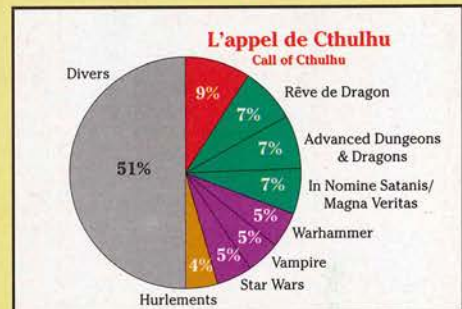
Ce trophée récompense le jeu que vous trouvez être le meilleur jeu de rôle de tous les temps, toutes éditions confondues. Le gagnant est, cette année, *Call of Cthulhu / L'appel de Cthulhu*, un jeu de Chaosium, basé sur les écrits de Howard Philip Lovecraft, et traduit en français par Descartes Éditeur. Une récompense sans surprise étant donné

le nombre et la qualité des suppléments qui ont été créés et traduits pour ce jeu.

Les trois places suivantes sont occupées par *Rêve de Dragon*, *Advanced Dungeons & Dragons* et *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, dans un mouchoir de poche.

Rêve de Dragon bénéficie d'une étonnante seconde place, qu'il doit sans doute au dynamisme de sa nouvelle édition (en plus de ses qualités intrinsèques bien sûr). *AD&D*, en troisième place, aurait été sans conteste sacré premier il y a une dizaine d'années ; mais le jeu de rôle évolue, et le fait de pouvoir jouer en français est devenu primordial. Quant à *INS/MV*, on constate chaque année la progression de ce jeu, qui sera traduit dans le courant de l'année aux États-Unis.

* Porteurs de l'imaginaire du monde celte, les bardes étaient des personnages importants. Et ceux-ci s'accordaient à reconnaître Taliesin comme le plus grand d'entre eux.



Prix spécial de la rédaction

Le but du prix de la rédaction est de donner un coup de projecteur sur un produit qui n'a peut-être pas été aussi remarqué qu'il aurait dû, ou simplement signaler une initiative originale ou intéressante. Et la compétition a été rude entre nos deux prétendants de cette année. Nous avons finalement choisi de primer *Dragon Strike*, un jeu de plateau / jeu de rôle édité en américain par TSR. Une courte critique (Tête d'affiche) est parue dans notre numéro 77. Pourquoi le mettre en avant ? Parce que c'est en fait un jeu de société reprenant de nombreux aspects du jeu de rôle, et qui constituerait sans doute une passerelle idéale entre les amateurs de jeux de plateau et ceux qui aimeraient jouer aux jeux de rôle mais qui en ont peur.

En tout cas bien supérieur dans ce but aux jeux comme *HeroQuest* ou *La légende de Zagor* dont il se distingue par deux idées : l'une, plutôt marketing, est une vidéo avec effets spéciaux qui montre ce que peuvent faire les personnages, comment ils agissent, dans quel univers.

La seconde est de proposer des règles qui font basculer du concret (le plateau) vers l'imaginaire (le jeu de rôle), par exemple en proposant une règle pour défoncer les portes (présentes physiquement sur le plateau), mais également si le MJ se sent, une autre pour traverser une salle en s'accrochant au lustre (bien évidemment inexistant). Seul et important problème : *Dragon Strike* est américain, et n'est quasiment pas importé en France. Espérons que cela sera bientôt résolu...

Signalons néanmoins l'outsider : *Un regard vertical*, le roman gratuit édité par Siroz, qui constituait à la fois une bande-annonce (un teasing dirions-nous si nous étions obligés d'employer le terme anglais) et une introduction à l'univers du jeu de rôle *Scales*. Une initiative comme on aimerait en voir plus souvent. Mais comme vous, lecteurs, l'avez déjà plébiscité meilleur supplément de l'année, tout est pour le mieux.

Le Temple du Jeu

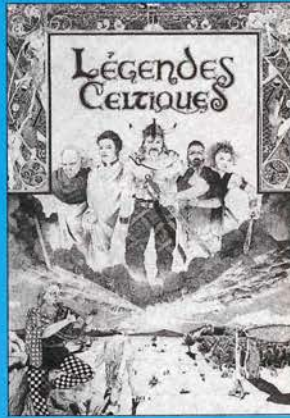
LYON

BORDEAUX

LÉGENDES CELTIQUES

offert pour tout achat de plus de 400 F fait avant le 15-04-94* !

*Pour toute commande passée avec le bon ci-dessous. Valeur 79 F. Adaptez à votre JDR médiéval fantastique une nouvelle civilisation qui surprendra vos joueurs par sa richesse !



Attention ! tous les articles indiqués sur cette publicité font l'objet d'une promotion exceptionnelle. Pour bénéficier de ces tarifs, toute commande doit être passée avec le bon ci-dessous.

- | | | | | | |
|---|--|--|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ River of cradles 185 F ○ Tales moon 11 29 F ○ Dorastor 255 F ○ SCALES 209 F ○ Ecran 95 F ○ Politique 133 F ○ Shadowrun 237 F ○ Ecran Shadowrun 63 F ○ Tirez sur le dragon 72 F ○ Totale Eclipse 72 F ○ Guide de Seattle 199 F ○ Le Grimoire 169 F ○ Germany sourcebook 119 F ○ Star Wars 2 180 F ○ Guide star wars 104 F ○ Chasse à l'homme 59 F ○ Matériel campagne 76 F ○ Guide de l'Empire 113 F ○ Bataille soleil d'or 62 F ○ Outrespace 65 F ○ Sup. aux règles 103 F ○ Guide alliance rebel 33 F ○ Pluie d'étoiles 66 F ○ Récupérateurs 66 F ○ Starfighters battle b. 79 F ○ Manuel général crac 82 F ○ Domaine du mal 71 F ○ Guide étoile noire 93 F ○ Coordonnées d'Isis 71 F ○ Cité des nuages 79 F ○ Galaxy G. 02 03 125 F ○ 05 07 08 09 125 F ○ Planets 01 02 03 125 F ○ Dark force rising 175 F ○ Dark Empire 225 F ○ GG10 Bounty hunters 47 F ○ Trilogie sourceb. 219 F ○ Deathstar tech.2 130 F ○ Han solo & corp. 169 F ○ Stormbringer ND ○ Ecran Stormbringer 84 F ○ Démons & magie 114 F ○ Loup blanc 114 F ○ Pirate des mondes 138 F | <ul style="list-style-type: none"> ○ Chant des enfers 114 F ○ Sorciers Pan Tang 132 F ○ Périls jeunes Roy. 137 F ○ Seigneur des Mers 137 F ○ Mega poster Elric 80 F ○ Octogon of chaos 75 F ○ Elric RPG 179 F ○ Melniboné 175 F ○ Shatterzone 279 F ○ Fringers Guide 145 F ○ Taliantanta 175 F ○ Guidebook 175 F ○ Toon 229 F ○ Toonuniversal guide 189 F ○ Toon Tales 189 F ○ Torg 249 F ○ Aysle 169 F ○ Carte Destinée 84 F ○ Calice pos. 95 F ○ Cité éternelle 119 F ○ Terre vivante 153 F ○ Empire du nil 159 F ○ Cyberpapauté 199 F ○ Grimoire Pixaud 114 F ○ Chevaliers tempêtes 59 F ○ Royaume ténébreux 59 F ○ Cauchemar 59 F ○ Japan technologique 169 F ○ Heavy weapons 115 F ○ Terra 148 F ○ Underground 225 F ○ Hell bent 79 F ○ Full strapped always 159 F ○ Vampire 130 F ○ Ecran vampire 60 F ○ Cendres aux cendr. 93 F ○ Liens du sang 59 F ○ Chicago la nuit 150 F ○ Succubus club 149 F ○ Sac points de sang 65 F ○ Milwaukee night 99 F ○ Alien hunger 85 F ○ Milwaucee night 85 F ○ Diablerie mexico 85 F ○ World of darkness 125 F | <ul style="list-style-type: none"> ○ Hunters hunted 85 F ○ Storyteller's handbook 139 F ○ Clanbook brujah 85 F ○ Children inquisit. 125 F ○ Guide to sabbat 115 F ○ Anarch cookbook 125 F ○ Masquerade 279 F ○ Malkavian 79 F ○ Player's Guide 2 175 F ○ Storyteller sabbat 125 F ○ Bradstreet Portf. 149 F ○ Chicago 2 139 F ○ Dark colony 125 F ○ Vancouver 125 F ○ Nosferatu 75 F ○ Diabl. England 95 F ○ Book of Nod 69 F ○ Berlin by Night 116 F ○ Clanbook Toreador 76 F ○ Mage 185 F ○ Ecran 65 F ○ Chantry book 115 F ○ Loom of fate 76 F ○ Progenitors 116 F ○ Mage Portfolio 116 F ○ Digital web 116 F ○ Warhammer 180 F ○ Ecran warhammer 38 F ○ Personnage 99 F ○ Campagne impér. 159 F ○ Mort sur le reik 150 F ○ Midenheim 119 F ○ Pouvoir derr. trone 138 F ○ Kislev 149 F ○ Repose sans paix 149 F ○ Empire flammes 149 F ○ Seigneur des lichés 14 F ○ Compagnon 114 F ○ Feu ds montagne 114 F ○ Sang ds ténèbres 104 F ○ Mort sur rocher 104 F ○ Guerre roy. nain 114 F ○ Sombre aile mort 123 F ○ Château Drachenf. 123 F | <ul style="list-style-type: none"> ○ Loup-Garou 199 F ○ Ecran Loup-Garou 75 F ○ Rite of passage 83 F ○ Rage ac. New York 99 F ○ Ways of the wolf 85 F ○ Book of wyrm 125 F ○ Valkenburg fundat. 95 F ○ Under blood red m. 95 F ○ Player's guide 139 F ○ Rage acr. amazon 125 F ○ Drums ar. fire 65 F ○ Umbra 145 F ○ Caerns 115 F ○ Rage across Russia 115 F | <ul style="list-style-type: none"> ○ Siege 219 F ○ Coisades 259 F ○ Viking 259 F ○ Dragon Noir 1 259 F ○ Dragon Noir 2 259 F ○ SPQR 479 F ○ - War elephant 165 F ○ - Fire in the East 649 F ○ - Consul Rome 205 F ○ - Victory Pyrrhus 175 F ○ World in flames 649 F ○ - Planes in flames 299 F ○ - Fatal alliances 159 F ○ - Africa aflame 259 F ○ - Asia aflame 259 F ○ - Annual 175 F ○ Guderian's Blitzkr 409 F ○ Mustangs 265 F ○ Mont St-Jean 449 F ○ Ranger 289 F ○ ASL 525 F ○ - Beyond Valor 419 F ○ - Yanks 379 F ○ - Paratrooper 199 F ○ - Partisans 199 F ○ - West of alamein 515 F ○ - Hollow legions 265 F ○ - Last hurrah 169 F ○ - Red barricades 265 F ○ - Code of Bushido 419 F ○ - Gung Ho 419 F ○ - Croix de Guerre 365 F ○ - Kampf. Peiper 299 F ○ ASL 89 09 90 115 F ○ 091 092 093a 0b 115 F ○ Squad Leader 355 F ○ - Cross of iron 299 F ○ - Crescendo doom 345 F ○ - Gi 445 F ○ Amibush 465 F ○ - Move out 189 F ○ - Purple Heart 285 F ○ - Silver Star 285 F ○ Austerlitz 315 F ○ Britannia 275 F | <ul style="list-style-type: none"> ○ Carrier 365 F ○ Adv. Civilization 315 F ○ - Trade cards 42 F ○ - Western kit 85 F ○ Civil War 265 F ○ Empire in Arms 365 F ○ Fire in the East 679 F ○ Balkan Front 365 F ○ First to fight 365 F ○ Scorched Earth 629 F ○ Urals 265 F ○ Flat Top 465 F ○ History of world 359 F ○ Guadalcanal 395 F ○ Gulf Strike 475 F ○ Harpoon 255 F ○ Midway 245 F ○ Pacific War 515 F ○ Pax Britannica 255 F ○ Peloponnesian w. 365 F ○ Russian Front 315 F ○ Sands of War 419 F ○ - Expansion kit 189 F ○ Vietnam 319 F ○ Wooden ships 295 F ○ Bat. Moscova 735 F ○ Phase line smash 315 F ○ We the people 419 F ○ L'armée du nord 449 F ○ Ancients II 315 F ○ Victory in west 345 F ○ Afrika 269 F ○ Apache Leader 379 F ○ Break. normandy 189 F ○ Matanikau 299 F ○ GD. 40 309 F ○ Lion of North 379 F ○ Rise of luftwaffe 255 F ○ Henry V 346 F ○ Army group cent. 294 F ○ Over the reich 389 F ○ Napoli. Austerlitz 249 F ○ Run Silent Deep 345 F ○ Lawrence d'Arabie 249 F |
|---|--|--|---|---|--|

Vente par
CORRESPONDANCE
BP 47 - 33036 Bx cedex
Tel 56 51 90 51

Magasin à
LYON
268 rue de créqui (7°)
Tel 72 73 13 26

Magasin à
BORDEAUX
62 rue Pas St Georges
Tel 56 44 61 22

Comment effectuer votre commande ? Inscrivez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos noms et adresses, envoyez ce bon de commande accompagné de votre règlement, sans oublier d'ajouter 35F de frais de port. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre. (indiquer "CB80")
Attention ! Les prix indiqués sur cette publicité ne sont garantis que jusqu'au 30 mai 1994, uniquement par correspondance.

JEUX..... PRIX..... NOM

..... PRENOM

..... N°/RUE

..... CP/VILLE.....

Marque-page Loup-Garou Ambre Ars Magica

.....Frais de port (normal: 35 F/Colissimo: 49 F) GRATUIT 35 F/49 F

TOTAL

CASUS BELLI N°80

Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.



Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Jeu de rôle en v.f. **AMBRE**

Une mini révolution dans notre royaume...

Alléluia ! Que les fans de Roger Zelazny ne lisant pas l'anglais se réjouissent, la fée Descartes a exaucé leur vœu : traduire *Ambre* dans notre belle langue. Sous une présentation impeccable (très belle couverture de Florence Magnin), le jeu d'Eric Wujcik gagne en clarté et il ne fait dès lors plus aucun doute que ce jeu de rôle sans dé (je vous sens sceptique) est un bien bel ouvrage. Les règles ? Limpides et courtes. La création des personnages ? Novatrice : on y pratique les enchères pour obtenir les meilleurs scores. Les informations sur le monde et les personnages du cycle de Corwin ? Complètes et utiles.

Les joueurs incarnent les enfants des héros torturés, les princes et les princesses d'Ambre. Pour la première fois peut-être, il est possible d'incarner le personnage dont vous avez toujours rêvé.

Ambre est vraiment un jeu multiunivers (peut-être même le seul véritable), puisque les personnages ont le pouvoir de créer leur propre monde par le biais de leur seule pensée.

Point de donjons, mais des intrigues complexes, où alliances, trahisons et tentatives d'assassinat sont le lot quotidien des aventuriers. Imaginez un jeu privilégiant le rôle, et dans lequel se croisent *Dallas* (pour le côté soap), *Les Trois Mousquetaires* (pour le côté cape et d'épée) et *Paranoïa* (je vous laisse deviner pourquoi) tout au long de campagnes interminables. Car *Ambre* n'est pas un jeu à modules : tous les protagonistes doivent s'investir pour faire durer le jeu au fil des mois, voire des années !

C'est un jeu qui se mérite : le meneur de jeu et les joueurs doivent avoir lu au moins une fois le cycle de Corwin pour en apprécier toutes les subtilités. A conseiller aux vieux routards (ou à des débutants courageux)...

Romain Bolland

Jeu de rôle, en français, édité par Descartes Éditeur. Prix : 249 F.

Jeu de rôle en v.f.

SIMULACRES 2^e ÉDITION

L'invitation au voyage

Quatre ans après sa sortie comme premier hors-série de *Casus Belli*, *Simulacres* vient de se refaire une beauté et fait de nouveau son apparition dans les kiosques. Fidèle à ses origines, il reste avant tout un jeu d'initiation, destiné à ceux qui n'ont encore jamais goûté les joies du jeu de rôle, mais les vieux routards n'ont pas été oubliés pour autant. Les règles du jeu sont divisées en trois parties bien distinctes.

— Les règles de base. Ces règles correspondent à celles décrites dans la première version du jeu. Elles sont accompagnées de neuf pages de conseils destinés aux joueurs et meneurs de jeu débutants. Que vous cherchiez simplement à comprendre ce qu'est le jeu de rôle ou que vous désiriez vous jeter à l'eau et jouer, cette section a spécialement été conçue pour vous.

— Les règles de campagne. Quand vous aurez apprécié quelques parties avec les règles de base, vous aurez peut-être envie de jouer plus régulièrement. Les règles de campagne vous permettront d'étayer vos personnages et de leur donner plus de consistance pour leur permettre d'affronter un grand nombre d'aventures.

— Les règles optionnelles et spécifiques. Elles sont destinées aux vétérans et leur permettent de trouver dans *Simulacres* tous les éléments d'un jeu de

rôle à part entière. Malheureusement, ces éléments sont présentés de manière disparate et manquent un peu de cohérence d'ensemble. En outre, les règles de magie me semblent trop courtes pour pouvoir intéresser des joueurs chevronnés. Néanmoins les auteurs annoncent un système de magie plus détaillé dans *SangDragon*, le prochain hors-série de CB.

Les règles de jeu sont suivies de la description des trois types d'univers les plus répandus en jeu de rôle : le médiéval-fantastique, l'épouvante et le space opera. Chacun de ces univers est accompagné d'un scénario de bonne facture, mais d'un classicisme extrême qui les destine plus particulièrement à des joueurs débutants. Les joueurs chevronnés préféreront sans doute se tourner vers les suppléments passés (*Capitaine Vaudou*, *Cyber Age...*) ou à venir (*SangDragon*). En prime, vous trouverez un écran de jeu (3 volets en encart cartonné, qui tient debout presque tout seul) et un univers gag consacré aux séries télévisées.

Frédéric Ménage

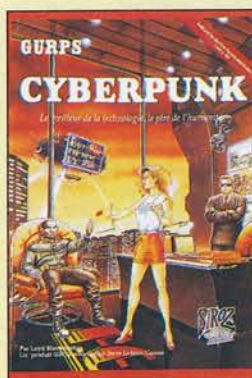
Un jeu de rôle en français, présenté sous la forme d'un hors-série *Casus Belli*, disponible en kiosque jusqu'au 11 avril, ou en boutique. Prix : 49 F.



Jeu de rôle en v.f.

GURPS CYBERPUNK

Le cyberpunk de A à Z



Dans les bouges de la mégapole s'entassent, dans le bruit, la fumée et la pénombre, ceux pour qui tout est à vendre, y compris eux-mêmes. Tandis qu'au sommet des immeubles de verre et de lumière résident ceux pour qui tout s'achète : les membres des conseils d'administration des multi-

nationales, possédant milice et armée privée. La seule chose qui lie ces deux mondes est la technologie toute puissante, celle des prothèses cybernétiques : bras, jambes, yeux, oreilles, bien plus performantes que les « naturelles » et que l'on se fait greffer sans hésitation ; celle des prises neuronales qui branchent directement l'ordinateur au cerveau ; celle des implants de mémoire qui rendent inutiles les longues années d'apprentissage ; celle du réseau planétaire d'ordinateur par-

couru par des aventuriers défiant les programmes tuteurs des multinationales... Tel est le monde cyberpunk.

Le sujet en lui-même n'est pas nouveau, ce qui l'est en revanche c'est la façon de l'aborder. Alors que *Shadowrun* et, dans une moindre mesure, *Cyberpunk* sont voués à un monde bien précis, *Gurps Cyberpunk* (comme les autres suppléments *Gurps*) prend de la distance et fait la synthèse du genre pour nous offrir une véritable encyclopédie bourrée à craquer d'informations dont les plus importantes sont, comme d'habitude chez *Gurps*, présentées dans les petites colonnes extérieures. Alors ouvrez l'œil !

Le seul réel problème à part les règles de fabrication de cyberconsoles qui sont loin d'être claires, c'est que *Gurps Cyberpunk* ne contient ni « monde » défini, ni aventure de départ. Ce supplément est une sorte de meccano à utiliser pour créer son propre univers, ce qui peut décourager un meneur de jeu débutant, peu habitué à ce genre d'exercice. Je signale pour ces derniers qu'il existe, pour l'instant en anglais, deux extensions à *Gurps Cyberpunk* : *Gurps Cyberworld* et *Gurps Cyberpunk Adventures* qui pallient ce manque.

A noter, une liste de sources d'inspiration aussi bien littéraires, cinématographiques, télévisuelles que musicales, de quoi se « brancher » à fond...

Pierre Lejoyeux

Jeu de rôle en français édité par Siroz Productions. Prix : 139 F.

La Maison d'Elendil

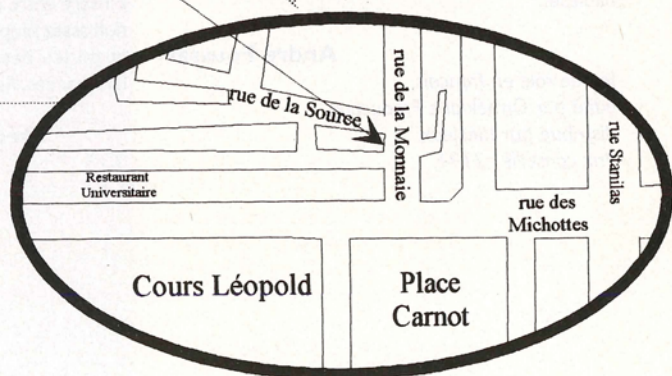
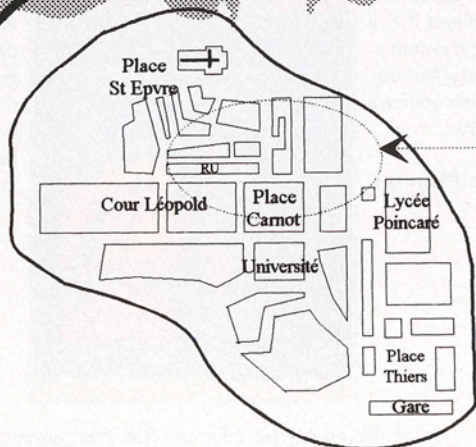
Jeux de Rôle - Wargames - Figurines - Jeux de Plateau

10 rue de la Monnaie - 54000 NANCY

83 - 32 - 25 - 06



Ouvert de 10h00 à 19h00
du lundi au samedi
sans interruption !!!



Jeu de rôle en v.f. **ELÉCKASË**

Vingt ans après

Si vous avez beaucoup aimé AD&D et si *RuneQuest* a été votre livre de chevet, alors vous pouvez vous aussi devenir l'auteur-éditeur d'un jeu de rôle dans un univers médiéval-fantastique. Il peut paraître paradoxal, en 1994, de créer un jeu de rôle avec classes de personnage, points d'expérience, écoles de magie et clercs tirant leurs pouvoirs des prières adressées à leurs dieux. C'est néanmoins le cas d'*Eléckasë*, où l'on sent clairement l'influence de ce qu'on peut pudiquement appeler «les grands anciens». Tout y est, les voyages dans les plans astraux, les pouvoirs psy, la Loi et le Chaos, même les classes et sous-classes de personnage. Elles sont ici respectivement nommées «familles» et «classes», mais les limitations en fonction des races existent aussi, comme dans... oui, c'est ça ! Pour ce qui est du système de jeu, il peut être qualifié d'association de caractéristiques, de niveaux, de compétences exprimées en %, avec bonus/malus pour la résolution d'une action.



Cela dit, on sent qu'un gros travail de background a été accompli, tant sur l'histoire du monde que sur sa géographie. Une grande partie de l'univers est décrite avec des plans détaillés des villes (pas très réussis, le reste des illustrations étant, lui, d'un niveau acceptable). De plus, la justification de l'existence des différentes races est bien étudiée. Certes,

il y a des demi-orcs (laid), des elfes (aux oreilles pointues) et des nains (barbus et irascibles), mais ils ne sont pas systématiquement ennemis, ça c'est nouveau...

L'aspect «initiation au jeu de rôle» est abordé, avec plusieurs paragraphes de conseils au meneur de jeu sur son rôle, la façon de traiter ses joueurs, l'impartialité qui doit être la sienne et la gestion d'une campagne dans un univers médiéval-fantastique. Il y a même un scénario d'introduction.

Mon conseil : feuilletiez le monde et décidez alors si l'ensemble vous convient. Libre à vous ensuite de l'utiliser avec ce système ou un autre, la transposition sera très simple, quel que soit votre jeu habituel.

André Foussat

Jeu de rôle en français,
édité par Ormekiane Production,
distribué par Idéojeux.
Prix conseillé : 219 F.

Les avis sont partagés sur

MIDDLE EARTH ROLE PLAYING SECOND EDITION

POUR

Le changement dans la continuité

En lançant le jeu *Lord of the Ring*, ICE a permis à un public plus jeune d'accéder à l'univers ludique des Terres du Milieu. La sortie de la seconde édition de *Merp* est le prolongement logique de cette démarche, puisqu'elle offre la possibilité aux joueurs de *Lord of the Ring* de passer en douceur d'un «livre dont vous êtes le héros» amélioré à un jeu de rôle à part entière. Le jeu se présente sous la forme d'un unique livre relié de plus de 250 pages, abondamment illustré. Voyons en quelques mots ce qu'il a dans le ventre.

- **Le jeu.** Les habitués de la première édition ne seront pas dépaysés, puisqu'ils retrouveront exactement le même système de jeu. La seule évolution notable concerne la magie. Afin de se rapprocher de la logique de l'œuvre de Tolkien, *Merp* propose deux règles optionnelles :

— Tout sort risque d'attirer sur son lanceur l'attention du Seigneur ténébreux ou de ses serviteurs (rappelez-vous les paroles de Gandalf alors qu'il vient d'allumer un feu magique dans le Caradhras : «J'ai écrit "Gandalf est ici" en signes que tous peuvent lire de Fondcombe aux bouches de l'Anduin»);

— Chaque sort lancé dans un autre but que de faire le bien entraîne petit à petit son lanceur vers le «côté obscur» (voir le destin de Saroumane).

- **Le rôle.** *Merp* propose toujours les six mêmes classes de personnage, mais quelques autres sont présentées en option (barbare, moine, érudit, explorateur, etc.). J'ai noté avec plaisir la présence d'une quinzaine de personnages prêtirés que les joueurs pourront utiliser dans n'importe quel scénario, puisqu'ils sont fournis avec dix listes de compétences (une par niveau).

- **Les Terres.** La seconde édition de *Merp* se rapproche de l'œuvre de Tolkien. En particulier, les différents peuples y sont décrits avec plus de précision. L'introduction du jeu présente un résumé et détaillé de *Bilbo le Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux*.

- **Le milieu.** *Merp* seconde édition constitue désormais le milieu de la gamme des produits ICE. Il s'insère entre un jeu d'introduction assez simple, *Lord of the Ring*, et un jeu destiné aux joueurs chevronnés, *Rolemaster*.

Frédéric Ménage

CONTRE

A l'ouest, rien de nouveau

Alors que de nombreux jeux ont déjà passé le cap de la cinquième édition, nous attendons avec impatience une deuxième version de *Merp*. Après dix ans d'attente, la voici enfin, et... c'est avec tristesse que je vais être méchant avec ce jeu qui devrait être la référence, tant *Le seigneur des Anneaux* est une œuvre chère à la majorité des rôlistes, mais il faut le constater : la nouvelle version n'apporte rien. ICE devait corriger le tir pour conserver ses droits d'exploitation de l'univers de Tolkien, mais qu'en est-il ? Les règles ? Inchangées. Elles se sont embellies de quelques détails : traits de caractères pour les personnages, nouvelles races, nouvelles professions (moine, guerrier dans la Terre du Milieu!), rien de fondamental. Elles demeurent complexes (avec une mention pour le calcul des points d'expérience, toujours aberrant). Ce n'est pas en changeant l'ordre des chapitres ou en modifiant la présentation que l'on peut réellement améliorer les choses. Sans le talent des dessinateurs d'ICE, l'ensemble serait bien triste. Lorsque l'on voit ce que certains éditeurs français sont capables de faire, on est en droit de s'indigner devant ce travail en provenance des États-Unis. D'autant plus que le prix du jeu est en hausse. Certes, les pages sont plus nombreuses, mais qu'y gagne-t-on ? Les plans, les pions et les dés qui étaient dans la boîte ont disparu, puisque nous avons affaire à un gros livre. Le scénario «d'introduction» est inchangé, toujours des pièges, des trésors et des objets magiques à profusion.

Nous voilà arrivés au pire : l'esprit du jeu. *Merp* demeure un «Donjons et Dragons» dans la Terre du Milieu, alors qu'il devrait être un jeu d'ambiance. On n'y retrouve toujours pas l'esprit de Tolkien. La race «extraterrestre» des Umlri existe encore, n'importe quel humain peut jouer un magicien, et

l'on trouve des listes de sorts à profusion, permettant de ridiculiser Gandalf et d'inquiéter Sauron. Bref, aucune évolution. Si vous jouez déjà à *Merp*, la seconde version ne vous servira pas à grand-chose. Sinon, *Merp II* demeure un jeu comme les autres, avec ses qualités et ses défauts, libre à chacun de le modifier à sa guise.

Olivier Guillo



Jeu de rôle en anglais, édité par ICE. Prix : environ 220 F.

TOURNOI de

MAGIC

The Gathering™

les 25 et 26 Avril

inscription à retirer à

UNIVERS

*Univers
Parallèle*

VENTE PAR CORRESPONDANCE

32 rue Gambetta - 31000 TOULOUSE

Tél. 61 12 10 00 - Fax. 61 12 09 00

JEUX DE RÔLE

JEUX DE PLATEAU

LOGICIELS

FIGURINES

WARGAMES

PAINT BALL

T O U L O U S E

Pour Ambre, en v.o.

SHADOW KNIGHT

Merlin l'enchanteur

Eric Wujcik a, malgré un retard de plus d'un an, tenu parole : sortir le supplément pour pouvoir jouer dans le cycle de Merlin.

Ce second cycle convient peut-être plus à l'introduction de nouveaux joueurs (Zelazny, après tout, y introduit notamment les fils de Brand et de Corwin), étant plus axé sur les Cours du Chaos (le meneur de jeu peut désormais créer des démons et autres créatures monstrueuses).

Ce supplément majeur affine les règles de base, en répondant à de nombreuses questions. Il balaie également des vérités jusque-là incontestées (il y aurait donc également plusieurs Marelles brisées...), ajoutant du piment pour les séances de jeu à venir... et de quoi déconcerter les joueurs.

Jurt, Luke, Jasra, Sand et tous les personnages, même évoqués brièvement dans le second cycle, sont présents. De nouvelles versions des personnages du premier cycle (ils évoluent, notamment Dara) sont également proposées.

Les dessins vont du très bon (les Atouts des nouveaux personnages) au très laid (tout le reste); l'ensemble (plus de 240 pages) est complet et volumineux.

Mais ce qui distingue Ambre des autres jeux de rôle, ce sont peut-être les multiples réflexions sur l'évolution des parties du jeu (sans meneur de jeu? sans scénario? sans règles?). A lire absolument le chapitre «Zelazny maître du jeu», où Wujcik laisse entendre que l'auteur de la saga d'Ambre nous mène sûrement en bateau (les deux cycles sont contés sur un mode subjectif, à la première personne).

Il ne manque plus rien pour que le meneur de jeu crée sa version d'Ambre, à la fois semblable et différente de celle des livres. Enfin un supplément qui ne se contente pas de livrer des informations générales et des plans modèles (ne cherchez pas! Il n'y en a pas un seul...)! Souhaitons une traduction française au plus vite.

Romain Bolland



Supplément en anglais, édité par Phage Press. Prix : environ 200 F.

Pour Scales, en v.f.

POLITIQUE

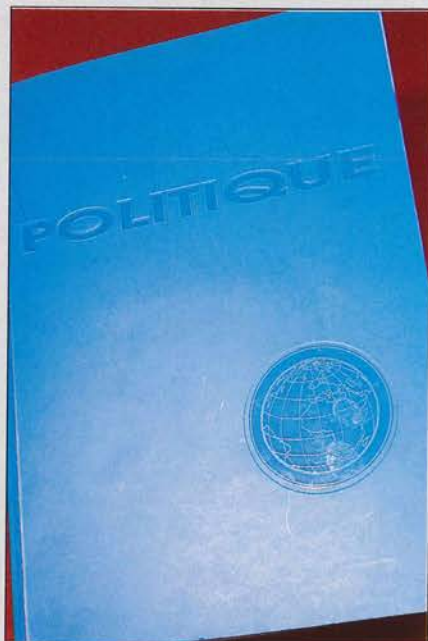
Les crocs derrière le masque

Voici donc le premier supplément (après l'écran) pour le jeu de rôle Scales, dans lequel on incarne des dragons ou des êtres magiques à notre époque. Le jeu de base était relativement complet, mais manquait néanmoins des informations sur les «vraies» relations des dragons entre eux, ainsi que leur influence sur la vie mondiale et sur l'éducation des petits-enfants. Cela tombe bien, c'est justement le sujet du supplément Politique. Vous pourrez donc maintenant laisser lire en détail le jeu de base à vos joueurs, puisque les informations confidentielles qui s'y trouvaient se révèlent pour la plupart être de la propagande et de la désinformation. Puisque ces informations sont secrètes, ne comptez pas sur moi pour les dévoiler ici. Je ferais juste un inventaire. Vous trouverez donc, dans l'ordre : des tables pour savoir comment et de quelle manière demander de l'aide à d'autres groupes de dragons; l'état du monde (pour ceux qui n'écourent jamais France Info); les traditions et coutumes des dragons; les sphères d'influence des treize dragons, du Dragon céleste, de la McKeenan & Dodge, des Chevaliers (ce sont les chapitres les plus importants, car ils vous permettront de créer des scénarios conformes à l'esprit du jeu); deux scénarios (où comme d'habitude chez Siroz, des points importants de background sont dissimulés); d'autres êtres magiques (douze en tout).

Bref, un supplément indispensable si on veut vraiment jouer à Scales, et qui lui donne enfin l'éclairage que l'on pressentait dans la boîte de base, mais que l'on pouvait difficilement imaginer tout seul.

Pierre Rosenthal

Supplément en français pour le jeu de rôle Scales, édité par Siroz Productions. Prix indicatif : 139 F.



Les nouveautés dès parution sur 3615 CASUS rubrique NOU.

Pour Mage, en v.o.

THE BOOK OF CHANTRIES

Au cœur de l'ombre

Un Chantry, c'est à peu de choses près l'équivalent de l'Alliance dans Ars Magica : un repère physique, qui se double quasiment ici d'une entité spirituelle, et une poignée de mages qui tentent d'unir leurs forces en dépit de l'individualisme prudent qu'on leur connaît. Chaque Chantry abritant plusieurs groupes de mages ou «cabals», vivre en harmonie ne va jamais sans heurts (des idées de scénarios surgissent déjà). Pourquoi se forcer à cohabiter, me direz-vous? Parce que les Chantries étant conçus pour exploiter les rares zones magiques de la planète («nodes») encore valides, il n'y a pas de place pour tout le monde : on se tasse, en attendant mieux...

La première partie du supplément présente les Chantries les plus significatifs, avec leur histoire, leurs habitants (40 PNJ aux backgrounds savam-

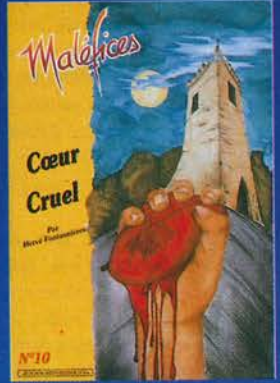
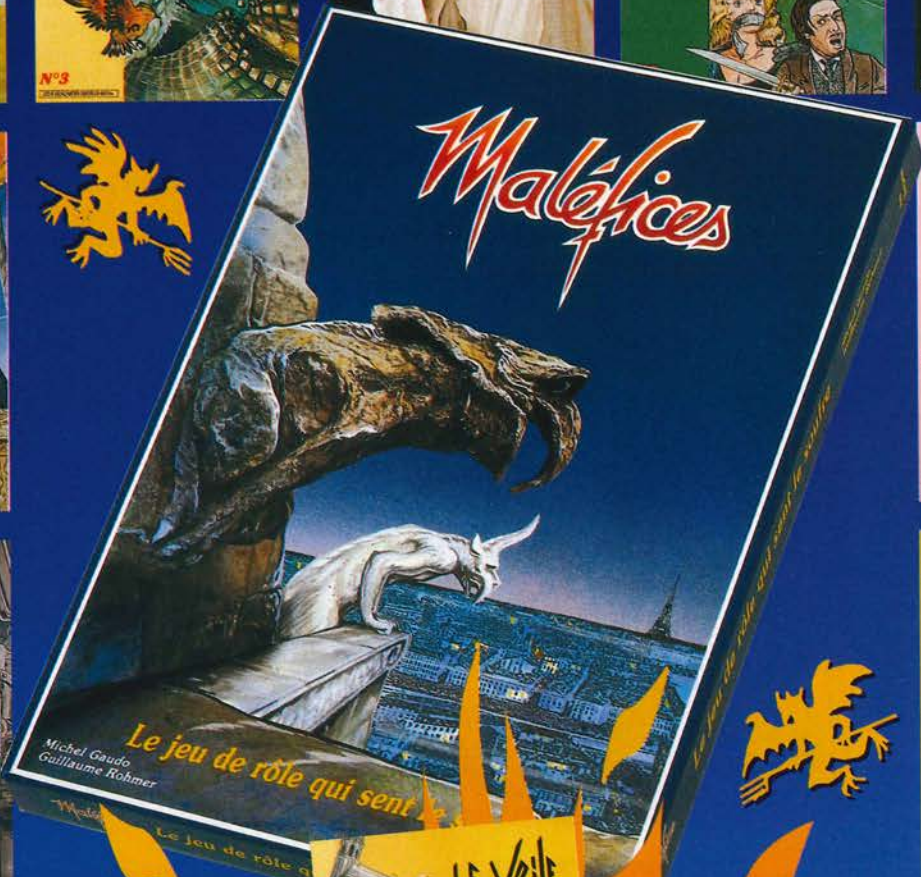
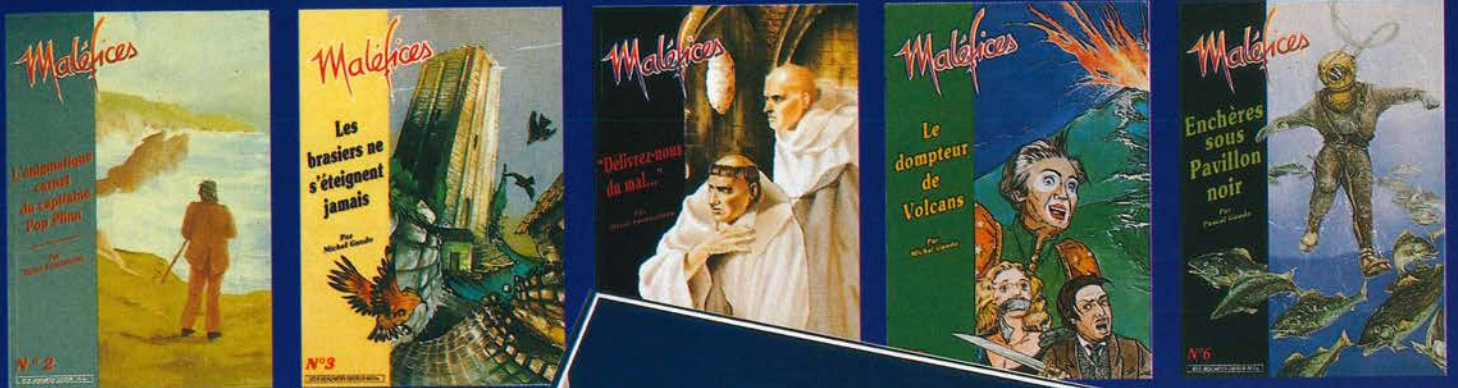
ment travaillés et des complots internes en pagaille), leurs relations avec le monde extérieur, etc.

Sur le même modèle, le deuxième chapitre s'attache aux repères de la toute-puissante Technocracy et le troisième dissèque les Labyrinths, à l'architecture aussi torturée que l'esprit de leurs créateurs : les «sympathiques» Nephandi. La quatrième partie est certainement la plus importante : les auteurs y détaillent le processus de création des Chantries. Un petit scénario au parfum d'Halloween clôt l'ensemble; il vaut surtout pour son «méchant», le déjà célèbre Samuel Haight, pourfendeur de vampires, de mages et de garous dont les ambitions démesurées culmineront dans New Orleans By Night pour Vampire. Un meneur de jeu avisé pourra difficilement se passer du Book of Chantries.

Plus qu'une galerie bigarrée de PNJ prêts à l'emploi, c'est surtout un guide précieux sur le mode de vie, les motivations et les mentalités des mages, autant d'éléments qui faisaient plutôt défaut aux règles de base.

Fabrice Colin

Supplément pour Mage, en américain, édité par White Wolf. Prix : environ 155 F.



**VIENT
DE
PARAÎTRE**



*Votre âme nous intéresse...
toujours !*

- | | | | |
|---|-------|--|------|
| <input type="checkbox"/> Maléfices, boîte de base | 120 F | <input type="checkbox"/> Délivrez-nous du mal | 59 F |
| <input type="checkbox"/> A la Lisière de la Nuit | 99 F | <input type="checkbox"/> Le Dompteur de Volcan | 69 F |
| <input type="checkbox"/> Bestiaire | 119 F | <input type="checkbox"/> Enchères sous Pavillon Noir | 59 F |
| <input type="checkbox"/> La Musique adoucit les Meurtres | 69 F | <input type="checkbox"/> Folies Viennoises | 59 F |
| <input type="checkbox"/> L'Énigmatique Carnet Pop Linn | 59 F | <input type="checkbox"/> Cœur Cruel | 59 F |
| <input type="checkbox"/> Les Brasiers ne s'éteignent jamais | 69 F | <input type="checkbox"/> Le Montreur d'Ombres | 59 F |
| <input type="checkbox"/> LE VOILE DE KÂLI | 125 F | | |

Je commande les articles cochés ci-dessus. Ci-joint mon règlement de F +35 F de frais de port si le montant de ma commande est inférieur à 120 F (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de : JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15

NOM.....PRENOM

ADRESSE



(Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement)

Pour Dark Sun, en v.f.

TRIBUS ESCLAVES

Spartacus, nous voilà!

Les trois archontes et les demi-géants qui leur servaient de gardes du corps gisent à vos pieds, sans vie. Vous avoir ôté vos chaînes pour vous mettre dans la cage d'obsidienne aura été leur dernière erreur. Maintenant il vous faut fuir; tout retour sur Urik serait suicidaire, les archontes d'Hammanu ne se caractérisant pas par leur grandeur d'âme. Votre unique espoir: rejoindre une de ces légendaires tribus d'esclaves enfuis.

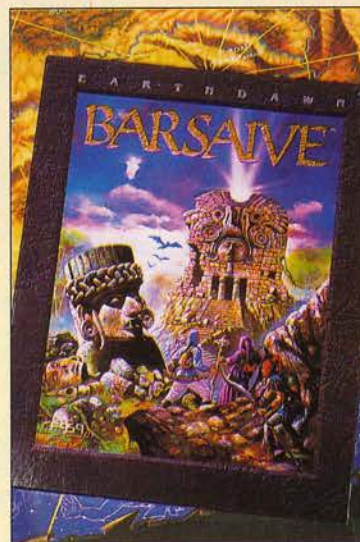
Ce supplément décrit une des seules forces s'opposant à la dictature des rois-sorciers: les esclaves rebelles. La première partie consiste en un catalogue de l'esclavage qui constitue la pierre angulaire de la société athasienne. Des concubines aux gladiateurs, en passant par les fermiers ou les artistes, personne n'est oublié. Vient ensuite une description détaillée des différentes tribus esclaves ainsi que leurs spécificités. L'ouvrage s'achève sur une succession de tableaux permettant de donner vie à sa propre tribu.

Cette extension, bien que sans surprise, sera d'une aide précieuse à tout meneur de jeu consciencieux. En effet, il est bien difficile de faire un pas dans Athas sans rencontrer un esclave; de plus, une tribu peut se révéler une alliée indispensable dans ce monde périlleux aussi bien qu'une adversaire farouche, parfois plus à la portée des personnages que les inaccessibles rois-sorciers.

Seul point noir (cette critique s'adressant aussi aux *Négociants des dunes*): certaines lourdeurs de traduction pouvant prêter à sourire. Quoi de plus chic en effet que de trancher la tête d'un géant zocéphale, même si le trophée que vous brandirez fièrement ne sera qu'une banale tête d'animal!

Jean-François Daniel

Supplément pour Dark Sun,
en français, édité par TSR.
Prix: environ 100 F.



Pour Dark Sun, en v.f.

LES NÉGOCIANTS DES DUNES

Business is business

Cette extension est entièrement centrée sur les activités commerciales au sein d'Athas. Elle décrit les diverses maisons marchandes humaines et elfiques qui parcourent sans répit les kilomètres de désert, voire de mer de poussière (hem! pulvérulente). Leur seul but: amasser toujours plus de pièces de céramique que leurs concurrents, malgré les intrigues des rois-sorciers,



les raids des tribus de Giths et les tempêtes de sable. Chaque famille est détaillée, avec son histoire, son infrastructure, ses personnalités et ses domaines de prédilection.

Le supplément présente une nouvelle classe de personnage, le négociant, dérivé du voleur, ainsi que des « Instantanés » décrivant un marché elfe, une caravane ou un fort de commerçants...

Bien que l'ensemble regorge d'idées de scénarios, on ne peut s'empêcher de rester un peu sur sa faim. La présentation reste classique voire un peu triste avec ces sempiternelles illustrations en noir et blanc; en effet, les autres productions du moment (notamment Fasa) nous habituent, pour un prix similaire, à des dessins couleur pleine page et nous rendent plus exigeants. En outre, ce qui nous est annoncé comme une nouvelle classe de personnage ne se résume en fait qu'à un nouveau « kit » pour le voleur. D'autre part certaines règles sont, à mon avis, discutables, en particulier celles sur le marchandage qui substituent un jet de dés au plaisir d'une bonne discussion.

Bref, si vous êtes un meneur de jeu passionné des campagnes politico-économiques investissez dans les actions des *Négociants des dunes* sinon réservez vos offres d'achat pour des produits plus attrayants.

Jean-François Daniel

Supplément en français, édité par TSR.
Prix: environ 120 F.

Pour Earthdawn, en v.o.

BARSAIVE

On peut sortir?

Non, ce n'était pas avec les quelques misérables pages de background parcimonieusement dispensées dans le livre des règles que l'on était en mesure d'entamer une campagne digne de ce nom. On pouvait toutefois « potasser » les règles en attendant une description moins superficielle du cadre des aventures d'*Earthdawn*. C'est désormais chose faite et aujourd'hui, la patience des joueurs est amplement récompensée puisqu'avec *Barsaive*, c'est d'ores et déjà une pièce maîtresse de la gamme que nous proposons les auteurs. De quoi rassurer les sceptiques – dont j'étais – qui trouvaient le premier scénario (*Mists of Betrayal*) un peu trop « donjonnesque » à leur goût. *Barsaive* est, rappelons-le, une contrée dévastée que les personnages apprennent peu à peu à redécouvrir. Sur un ton sobre et efficace, qui rend la lecture agréable, nous sont décrits dans un

premier livret les us et coutumes des habitants, les moyens de transport, les cités, les différents aspects du commerce et de la magie, les lieux dignes d'intérêt, bref tout ce qu'il faut pour rendre un monde vivant et intéressant. Il manque peut-être le petit grain de la folie imaginative qui rend Glorantha irrésistible, ou le souffle épique qui balaie les Terres du Milieu, mais après tout, le monde d'*Earthdawn* est convalescent, et c'est aux aventuriers de lui redonner ses lettres de noblesse. Un second livret s'attache aux données de *Barsaive* en termes de jeu, décrit quelques PNJ, détaille certains types de trésors et de créatures, et fournit des idées d'aventures style « Instantanés ». Une carte superbe et quelques accessoires supplémentaires complètent un ensemble fort joliment présenté, preuve que Fasa sait décidément joindre l'agréable à l'utile.

On regrettera simplement qu'il faille, pour commencer à jouer sérieusement, déboursier plus de 500 F (écran compris). C'est peut-être moins onéreux qu'AD&D, mais bien plus cher que *Warhammer* – avec lequel on peut à la rigueur se contenter du livre de base. A méditer...

Fabrice Colin

Un supplément en anglais
édité par Fasa.
Prix: environ 230 F.

GAMES WORKSHOP®

PRESENTE

WHITE DWARF®



White Dwarf est le magazine tout en couleur de l'actualité Games Workshop. Tous les deux mois, White Dwarf vous informe de tout ce qui se passe dans l'univers passionnant des jeux Games Workshop. Vous y trouverez des articles sur tous les jeux de la gamme : Warhammer, Space Marine, Warhammer 40,000, Man O' War, etc... White Dwarf vous informe également des sorties de nouvelles figurines Citadel et Marauder et vous donne en avant-première toutes les règles nécessaires pour les inclure à vos armées.

ABONNEZ-VOUS !

Pour contacter notre service abonnement, composez le (16 1) 45 45 45 87

En vente dans nos boutiques parisiennes :

GAMES WORKSHOP PARIS CENTRE
10 rue Hautefeuille - 75006 Paris
(Métro/RER St Michel) Tél. (16 1) 46 33 20 01

GAMES WORKSHOP PARIS SUD
13 rue Poirier de Narçay - 75014 Paris
(Métro Porte d'Orléans) Tél. (16 1) 45 45 72 03

Un jeu de plateau en v.f.

XHËNOR

Pour le titre de Grand Xhénocrate

Si vous êtes partants pour un jeu résolument humoristique dans des royaumes étranges et peuplés de vilains monstres, découvrez le nouveau jeu des créateurs de *Europa Universalis*.

Chacun des joueurs (5 ou 6) personnifie l'un des fils d'un souverain défunt, et à sa disposition monstres, mutants et autres créatures. Sortilèges, détournements des lois xhénocratiques, bannissements, envoûtements, corruption, malédiction, tout est bon pour conquérir le pouvoir absolu et devenir Grand Xhénocrate.

Mais il faudra obligatoirement en passer par le bluff, la trahison et les coups tordus, car chaque joueur a besoin de quatre facteurs pour parvenir au pouvoir (Esprits, Force, Voix, et Or), et il n'en possède que deux ou trois. Comme de plus, pour atteindre les différents cercles du pouvoir, il faut être élu par ses compagnons, on imagine l'ambiance. De ce point de vue, *Xhënor* est intensément interactif!

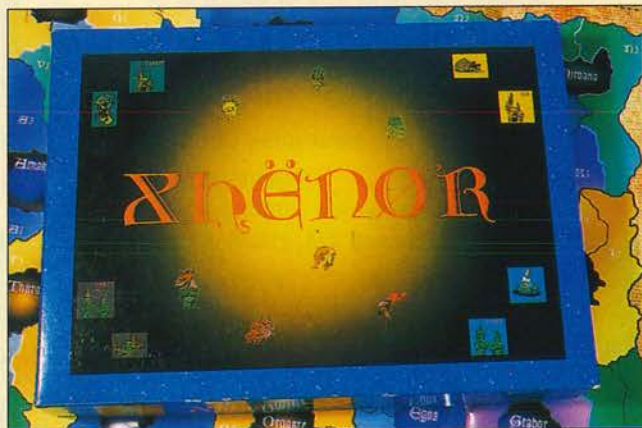
Outil de ce délire machiavélique, les règles sont très riches, un peu déroutantes à la première lecture; ce qui, selon les joueurs, constituera un plaisir ou un obstacle. En dehors des aspects économiques ou guerriers, du bluff créé par l'utilisation de pions face cachée ou de pions bluff, un bon exemple de la dynamique du jeu (et une règle originale) tient dans la phase de jeu: certaines phases sont divisées en « sous-phases » à l'intérieur desquelles l'ordre des joueurs peut changer à chaque fois, en général selon le bon vouloir du « Président », lui-même élu par ses pairs.

Un autre bon point pour *Xhënor*: il y a forcément un gagnant à la fin de la partie, qui peut durer entre quatre et huit heures.

La qualité des pions et de la carte sont dans la lignée de celle d'*Europa Universalis*, c'est-à-dire très bonne, même si les graphismes sont un peu clinquants (les vieux lecteurs reconnaîtront quelques créatures issues des premiers *Casus* et passés à la moulinette PAO) et si la couverture de la boîte est peu parlante.

**Murielle Lebreton
et Didier Guiserix**

Jeu de plateau en français édité par
Azure Wish Editions. Prix conseillé: 330 F.



Jeu de société en v.o.

CREDO

Je crois en un seul Dieu, etc.

Sans doute les dirigeants de Chaosium n'ont-ils pas vraiment cru au succès commercial d'un jeu de société sur les controverses doctrinales des premiers siècles du christianisme, et nous pouvons les comprendre. Pour autant, ils n'ont pas eu le cœur de nous priver d'un petit divertissement aussi jubilatoire que *Credo*. Cela explique sans doute l'aspect artisanal de ce jeu, ses cartes vaguement prédécoupées imprimées sur du vilain carton, sa couverture en bichromie, le tout dans un vulgaire sachet plastique. Mais ne mégotons pas, car ce jeu est une petite perle.

Nul besoin pour joueur à *Credo* de connaître sa patristique (histoire des dogmes et de la théologie des Pères de l'Église), et de savoir différencier ariens et monophysites, nestoriens et apollinariens. Si vraiment vous voulez en savoir plus, un petit livret joint au jeu vous explique tout cela en quelques pages et beaucoup d'humour. Pour jouer,

vous composez vous-même le credo (principes sur lesquels on fonde sa conduite et ses opinions) de votre secte, combinant à votre manière des articles empruntés à toutes ces tendances. Vous recevez également des cartes représentant les évêques, les puissants et les peuples qui défendent votre doctrine, que dis-je, la seule Vraie Doctrine. Chacun à son tour tire une carte, dont certaines sont des événements devant être joués sur le champ, d'autres seront gardées en réserve pour perturber le tour des autres joueurs, ou pour être utilisées lors des conciles. Au concile, vous tenterez de manipuler les votes pour faire adopter par l'Église les articles de votre credo, ce qui poussera les évêques et leurs ouailles à se ranger à vos côtés. Le Fils est-il de la même nature que le Père? d'une autre nature? d'une nature similaire? Grave question... La victoire va à la secte ayant le plus grand nombre de fidèles lorsque le dixième article du credo est adopté, et les autres vont en enfer.

Bruno Faidutti

Jeu de société édité par Chaosium, en anglais.
Prix indicatif: 130 F.

Jeu par correspondance
arbitré par ordinateur,
en v.f.

DAIMYO

Conquête assistée par ordinateur

Que les choses soient claires: dans *Daimyo*, le but du jeu est de devenir shōgun, maître unique et incontesté de tout le territoire japonais du XVI^e siècle.

Il ne suffira pas pour cela d'être le meilleur combattant sur le terrain et d'éliminer par la force tous ses adversaires, loin de là. *Daimyo* est un jeu de conquête militaire, mais vous n'arriverez à rien si vous n'êtes pas aussi fin gestionnaire (récoltes, impôts et entretien des villes et des villages, soldes des bushis et autres combattants, dons divers, élaboration d'un trésor de guerre) et habile négociateur (possibilités d'alliances plus ou moins cachées), le tout complété d'un soupçon de trahison (attaque de ninjas, espionnage, enlèvement, vol...).

Quinze joueurs s'affrontent sur un Japon découpé en 32 provinces, et environ 25 tours de jeu semblent

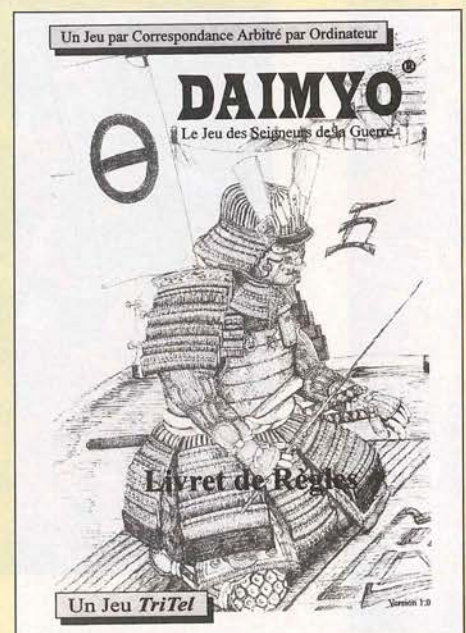
nécessaires pour arriver à une conclusion, c'est-à-dire une nette victoire de l'un d'entre eux. Le cycle de jeu est de deux semaines et représente trois mois de temps réel. La remise des feuilles d'ordre devrait pouvoir se faire par minitel (3615 Daimyo) ainsi que l'aspect diplomatique, via vos boîtes aux lettres minitel habituelles.

Ce jeu, entièrement conçu et développé en France, offre une quantité impressionnante de possibilités d'action. Témoin, la feuille d'ordre, qui me paraît plutôt complexe et, au premier abord,

difficile à remplir. Elle ne comprend pas moins de 28 rubriques, l'une d'elles pouvant demander jusqu'à 40 indications différentes. Les auteurs ont bénéficié de la participation de consultants japonais, qui ont dû veiller à la cohérence du vocabulaire et des mécanismes de jeu. A noter que le livret de règles est particulièrement soigné, tant au niveau de la maquette que des illustrations, ce qui n'est pas toujours le cas des JpC diffusés chez nous aujourd'hui... A condition que le jeu tienne ses promesses (ce que le test actuellement en cours devra confirmer), *Daimyo* se présente comme un des plus complets disponibles sur le marché. A suivre.

André Fousat

Jeu par correspondance,
édité par Tritel, BP 931, 75829 Paris Cedex 17.



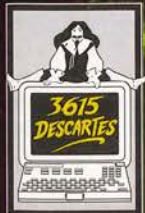
RAL PARTHA[®]

◆ Figurines ◆

La figurine du collectionneur



Figurines fabriquées sous licence de Ral Partha - Peinture Vincenty Goucheff - Photo Pyramide - Ravenloft™ est une marque déposée de TSR Inc.



R613 - Castle Forlorn

Figurines vendues non montées et non peintes dans votre boutique habituelle



Un instantané de duel; les mains des deux joueurs sont visibles pour vous faciliter la compréhension de l'affrontement.



Magic :

Phénomène exceptionnel dans le domaine du jeu dit « fantastique » aux États-Unis, Magic est un jeu de cartes, à la fois à collectionner, à échanger et à jouer. La vague, qui a déjà atteint les rivages français, va-t-elle nous submerger, malgré la barrière de la langue ?

Starters et boosters

Magic est un jeu de cartes. Chacun des participants (en général deux) doit au moins avoir acheté un *starter deck*. C'est une boîte qui contient soixante cartes et une règle de jeu. C'est a priori tout ce dont vous avez besoin pour vous amuser. Mais *Magic* n'est pas qu'un jeu, c'est aussi un ensemble de cartes à échanger et à collectionner, certes un peu comme les images de footballeurs ou d'animaux en péril mais avec quelques nuances dans les motivations. Il existe en fait 292 cartes différentes, plus ou moins rares, réparties de façon aléatoire dans les paquets. Pour avoir de nouvel-

les cartes, afin de se constituer un paquet « personnalisé », il faut bien entendu acheter d'autres *starter decks*, ou vous rabattre sur les *boosters* qui contiennent 15 cartes. Bien évidemment, la plupart des cartes rares sont plus puissantes dans le jeu que les cartes communes, et si vous vous laissez entraîner dans l'enferme de l'achat, gare à vos économies !

Description du jeu

En un sens, *Magic* est une sorte de *Mille Bornes*, en bien plus amusant et complet bien sûr. Chaque joueur représente un magicien qui affronte son adversaire dans un duel magique, par le biais de sortilèges, d'enchantements, de créatures... Chaque magicien dispose au départ de 20 points de vie et du paquet de cartes qu'il a constitué. Ces cartes appartiennent à plusieurs catégories :

- Les terrains, dont il existe cinq types principaux. Les terrains sont les sources de la magie (*mana*) puisqu'à chaque tour, chaque terrain peut produire 1 point de *mana*, d'un type bien précis. Ainsi les forêts produisent la magie verte, les montagnes la magie rouge, les plaines la magie blanche, les marais la magie noire et les îles la magie bleue. La magie verte est celle de la nature, de la force immobile et de la vie; la magie rouge est celle du feu, de la destruction et des créatures puissantes; la magie blanche est celle de la protection et des héros; la magie noire est celle de la destruction et de la mort; la magie bleue celle de l'illusion et du contrôle des autres magies.
- Les *Summon* sont des sorts d'invocation de créature. Ils permettent d'appeler des créatures qui pourront combattre pour vous (ou vous défendre) au tour qui suivra leur appel.
- Les artefacts sont des objets magiques, aux effets divers, qui peuvent être invoqués par n'importe quel couleur de magie.
- Les enchantements sont mis, suivant le cas, sur des terrains, des créatures, des artefacts, d'autres enchantements... pour en modifier les effets.
- Les *Sorcery* sont des sortilèges assez puissants que l'on joue durant son tour. On y trouve les boules de feu, les tsunamis, les « raise dead », les récupérations de points de vie, etc.

— Les *Instants* (sorts instantanés) et les *Interrupts* (Interruptions) sont les seuls sortilèges qui peuvent être lancés à la fois durant son tour mais également durant le tour de son adversaire. Il faut quand même avoir gardé suffisamment de *mana* pour les utiliser. La différence entre les deux types de sorts est que les *Instants* ont lieu tous en même temps si on en joue plusieurs, alors que les *Interrupts* sont résolus dès que l'une est jouée.

Si la façon de jouer ces différents types de cartes est décrite dans la règle, l'effet précis de chaque sort est expliqué sur la carte elle-même. Il n'est donc pas nécessaire de mémoriser les 292 cartes (ouf!).

Comment jouer

La séquence de jeu

Après avoir mélangé son paquet, on coupe celui de l'autre et on met de côté la carte du dessus. Ce seront les mises (*antes*) de la partie, que le gagnant remportera. Les mises sont tout le sel du jeu. En effet, plus vous mettez de « bonnes » cartes dans votre jeu, plus vous avez de chances qu'elles soient tirées pour la mise (et donc de les perdre). Puis chaque joueur prend sept cartes en main. Le paquet de cartes dans lequel il va piocher s'appelle sa bibliothèque (*library*); l'espace devant lui, où il abattra ses cartes est son territoire; la défausse des cartes retirées du jeu est le cimetière (*graveyard*). Enfin, chacun joue à son tour, qui est décomposé de la façon suivante :

- a) On redresse toutes les cartes que l'on a utilisées le tour précédent. En effet, quand on active des cartes sur son territoire, tels les terrains ou les créatures, on les incline (*tap*) pour signaler qu'elles ont été utilisées durant le tour. Cette phase s'appelle la mise à jour (*upkeep*).
- b) On tire une carte de sa bibliothèque.
- c) C'est la phase principale de jeu, que l'on peut jouer dans l'ordre que l'on désire :
 - On pose un terrain si on le désire. On ne peut poser qu'un seul terrain par tour (avant ou après l'attaque).
 - On peut jouer n'importe quel type de sort (avant et/ou après l'attaque).
 - On peut faire attaquer tout ou partie de ses créatures (et l'adversaire choisit éventuellement de se défendre).
- d) Si on a plus de sept cartes en main, on se défausse jusqu'à n'en avoir plus que sept.
- e) On déclare le tour fini. C'est à l'adversaire de jouer.

Jouer les cartes

Les cartes se jouent quand on le veut, avec quelques restrictions. Tout d'abord on ne peut jouer que des *Instants* ou des *Interrupts* pendant le tour de son adversaire. De même, ce sont les seuls types de sorts que l'on peut jouer durant la phase d'attaque. Pour lancer un sortilège, quel qu'il soit : on regarde le coin en haut à droite de la carte. Il y a en général un

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie :

La beauté des cartes, l'amusement procuré par le jeu.

On regrette :

Le prix que l'on y investit rapidement.

The Gathering

ou plusieurs symboles (un arbre pour les forêts, une flamme pour les montagnes, etc.) et parfois un chiffre. Le nombre et le type de symboles indiquent quelle est la magie colorée à utiliser. Par exemple, si votre sortilège comporte deux petits arbres, cela veut dire que vous devez utiliser deux terrains de forêt pour l'activer, cartes que vous inclinez pour signaler qu'elles sont utilisées pour ce tour. S'il y a un chiffre entouré, c'est le nombre de points de *mana* supplémentaires de n'importe quelle couleur que vous devez utiliser en plus. Par exemple, si ce chiffre est 2, vous pouvez utiliser encore deux forêts, ou une montagne et un marais, ou encore de la magie sans couleur (*colorless*) que produisent certains artefacts. Une fois le sort lancé, l'effet a lieu aussitôt. Ainsi une invocation *Summon* appelle une créature qui arrive sur votre territoire, un enchantement est posé sur l'objet qu'il enchante, etc. Si rien n'est précisé, vous n'aurez pas besoin à chaque tour de repayer le coût du sortilège. Une créature qui a été appelée reste sur place, l'effet d'un enchantement est continu. Il existe néanmoins des cartes qui ont besoin d'être activées à chaque fois, mais cela est précisé dans le texte descriptif de la carte.

L'attaque

Je ne m'étendrai pas sur la phase d'attaque. Elle peut être assez complexe et les règles sont là pour les joueurs, mais donnons néanmoins les principes de base pour les curieux. Tout d'abord chaque créature a (en bas à gauche de la carte) une valeur de Force (*Power*) et de Résistance (*Toughness*). Lors de la phase d'attaque, le magicien en phase déclare en une seule fois toutes les créatures de son camp qui attaquent. Il le signale en inclinant les cartes. L'attaquant ne choisit jamais qui il attaque, il se contente d'envoyer ses troupes à l'assaut. C'est à l'adversaire de choisir ensuite sa défense. Contre une créature qui attaque, il peut mettre une ou plusieurs créatures en défense. Les créatures contre lesquelles il ne met pas de créature en blocage lui infligent directement des dégâts. Une créature fait des dégâts égaux à sa Force. Si une créature encaisse, durant le tour entier, autant ou plus de points de dégâts que sa Résistance, elle meurt et va au cimetière. Tous les dégâts sont simultanés.

Certaines créatures ont des capacités spéciales (vol, invisibilité, répartition des dégâts...) qui peuvent avoir leur rôle dans le combat.

De plus, on peut jouer des sortilèges (mais uniquement des *Instants* et des *Interrupts*) durant la phase d'attaque. On peut les jouer après que l'attaque soit déclarée, après que la défense soit déclarée, au moment ou après que les dégâts soient infligés.

Tactique et surprise

Ces règles ne sont pas trop compliquées, et en général un joueur les retient au bout de deux ou trois parties. L'intérêt du jeu vient aussi de la surprise née des cartes. En effet, la plupart des cartes ont des actions qui modifient les règles. Et comme il existe des cartes

plus rares que d'autres, on ne peut jamais être sûr de ce qui va se passer.

Ainsi le joueur de *Magic* est toujours pris entre deux désirs : attendre avant de jouer les cartes puissantes qu'il a en main (en général, plus il attend, plus il a de terrains, plus les effets de ses attaques sont puissants) ; ou ne pas trop attendre (car son adversaire aura peut-être tiré entre-temps une carte qui annulera tous les effets de la sienne).

Quoi qu'il en soit, voici quatre conseils pour débutants :

— Gardez des points de *mana* (des terrains) à utiliser durant le tour de votre adversaire (pour des *Instants* ou *Interrupts*). Même si vous n'avez pas de sort en réserve, votre adversaire se méfiera. De plus si vous avez un *Instant* à jouer (ex. : vous guérir, lancer un éclair sur une créature), faites-le plutôt à la fin du tour de votre adversaire, la magie que vous viendrez d'utiliser sera à nouveau disponible pour d'autres sortilèges au début de votre tour.

— Dans le même ordre d'idées, gardez au moins une carte en main, afin que votre adversaire se méfie. Sinon il ne se gênera pas pour lancer d'un coup toutes ses attaques.

— Lisez bien toutes les règles et les textes des cartes. Certaines formules bizarres que vous ne comprenez pas sur le moment ne prennent tout leur sens que parce qu'elles concernent des cartes que vous ne connaissez sans doute pas encore.

— Constituez votre paquet avec environ un tiers de terrains. Et au moins 22 à 25 % de créatures. En deçà de ces quotas, vous aurez du mal à affronter efficacement votre adversaire.

Deuxième édition

Au moment où je rédige cet article, une édition « révisée » des règles est en cours de réalisation. La plupart des cartes resteront telles quelles, seules quelques précisions seront apportées. Voici les points de règles modifiés (sous réserve) :

— Des différences entre les termes *Killed*, *Destroyed* ou *Buried* seront précisées (nos informations ne sont pas encore sûres pour l'instant).

— Une créature protégée contre une couleur ne peut pas être blessée ou bloquée par une créature de cette couleur (mais elle peut bénéficier d'un sort de cette couleur), elle ne peut pas être la cible d'un sortilège ou d'un *Fast Effect* de cette couleur. Au moment où on la protège (par un *Ward*), tous les enchantements de la couleur concernée disparaissent. Les dégâts qu'elle inflige peuvent par contre être annulés par n'importe quelle magie.

— Une créature *destroyed* (et non pas tuée) ne peut pas être régénérée.

— On ne peut lancer un sortilège que s'il existe une cible valide. Exception : les sortilèges qui détruisent toutes les cartes d'une catégorie. Ainsi on peut lancer un sortilège qui détruit toutes les plaines, même s'il n'y a pas de plaines en jeu.

FICHE TECHNIQUE

Type de jeu : jeu de cartes à jouer et à collectionner.

Éditeur : Wizards of the Coast.

Langue : américaine, pas de traduction prévue avant mi-1995.

Auteur : Richard Garfield.

Prix indicatifs : starter deck (de 65 à 72 F), booster de 15 cartes (20 à 25 F), booster de 8 cartes (13 F à 16 F).

Éditions limitées

En plus des 292 cartes du jeu de base, Wizards of the Coast propose des éditions limitées d'autres cartes. Une partie de ces cartes ne sera pas rééditée, une autre sera incorporée plus tard aux paquets et boosters de base. On trouve donc les collections *Arabians Nights* (77 cartes, épuisées), *Antiquities* (plus de 75 cartes, dorées et déjà disponibles en boosters de 8 cartes), *Legends* (plus de 300 cartes, en boosters de 15 cartes, en juin), *The Dark* (boosters de 8 cartes, plus tard). L'intérêt de ces cartes est d'apporter sans cesse de nouvelles surprises, puisque l'on a peu de chances de savoir à l'avance ce que son adversaire aura dans son jeu.

Évidemment, c'est aussi une bonne opération pour l'éditeur.

Déontologie

Magic peut rapidement devenir un jeu de riches. Si on s'amuse déjà avec un starter deck et un ou deux boosters, les accros vont rapidement dépenser des fortunes. Disons que pour avoir à peu près toutes les cartes communes et la plupart des cartes peu communes, on atteint rapidement les 900 cartes (à environ 1,20 F la carte, faites le calcul). Ce qui est le plus gênant, ce n'est pas tant le problème pécuniaire, mais plutôt d'affronter quelqu'un qui a un meilleur paquet que vous parce qu'il a acheté plus de cartes. Ainsi, les tournoyeurs américains ont proposé des modifications de règles que je suggère à tous d'employer, et qui permettent d'égaliser les chances des joueurs « normaux » (ceux qui ont 200 cartes et plus).

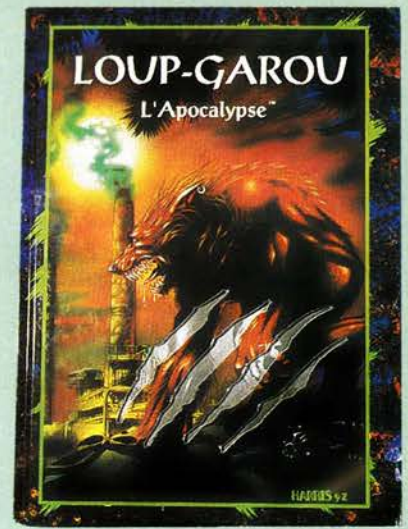
a) À part les cinq terrains normaux, on ne peut pas mettre dans son jeu plus de quatre fois la même carte (hé non, pas plus de quatre *Plague Rats*!).

b) On doit avoir au moins 60 cartes dans son paquet (contre 40 dans les règles normales).

c) On ne peut avoir qu'un seul exemplaire des cartes suivantes dans son jeu (et on ne peut pas aller en chercher une autre même par un moyen magique) : *Ali from Cairo*, *Ancestral Recall*, *Berserk*, *Black Lotus*, *Brain-geyser*, *Channel*, *Copy Artifact*, *Dingus Egg*, *Gauntlet of Might*, *Mox Emerald*, *Mox Jet*, *Mox Pearl*, *Mox Ruby*, *Mox Sapphire*, *Sol Ring*, *Time Twister*, *Time Vault*, *Time-walk*. Des cartes de futures éditions limitées pourront y être incluses.

Pierre Rosenthal

Loup-garou : L'Apocalypse™



Second volet paru en français de la « pentalogie du Conteur », le jeu de rôle *Loup-garou* nous entraîne dans le monde impitoyable

de la guerre contre le Ver, cette abomination qui souille l'humanité depuis des millénaires.

Ushuaïa-Horror

Quand on est loup-garou, on a un objectif dans la vie : sauver la planète ! Plus exactement, empêcher le développement de tous les aspects de la dégradation de notre environnement. Surpopulation, destruction des forêts amazoniennes, espèces en voie de disparition, pollution chimique ou nucléaire, tout cela n'est que la manifestation du Ver, une entité mystique symbolisant à la fois la destruction, l'entropie, le chaos. Il est partout. Il est le vice sous toutes ses formes. Il est le Mal.

Focus

L'art du Conteur est le système qui est le cœur de cinq jeux de rôle indépendants mais complémentaires se déroulant dans le même univers « gothique-punk » : Vampire, Loup-garou, Mage, déjà parus, Faërie et Fantôme, à venir.

FICHE TECHNIQUE

Jeu de rôle américain (White Wolf), traduit et édité en français par Hexagonal. Présentation : 270 pages, illustrations noir & blanc ; couverture cartonnée en couleur (avec un bel effet de griffes). Prix : environ 200 F.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : les possibilités de jeu supérieures à celles de Vampire ; l'amélioration de la qualité de la traduction ; l'illustration abondante.

On regrette : le manque de scénario d'introduction dans le livre de base.

BB, loups-garous, même combat

Les loups-garous vivent dans ce monde au bord de la destruction. Gaïa, la Terre, est sur le point de succomber sous les coups du Ver. Depuis des millénaires, ils tentent de retarder cet instant, luttant sans fin contre le développement chaotique de leur demi-sœur, l'espèce humaine. L'anarchie des grandes cités et leur gangrène, les vampires, sont les marques de la fin. L'Apocalypse est proche et rien ne pourra l'éviter.

On l'aura compris, *Loup-garou* est un jeu d'ambiance, d'angoisse et de désespoir. Dans un environnement contemporain légèrement décalé, on trouve de la magie, des incursions dans le monde des esprits et une approche du cyberpunk. Vous y incarnez un loup-garou, héritier des traditions de votre meute, et vous luttez pour préserver ce qui reste de la terre de vos aïeux. Vos ennemis, ce sont tous les êtres acquis au Ver. Vos amis, ce sont vos frères de race, les autres garous, encore que certains soient eux aussi séduits par le Ver (« Tentant est le côté noir de la force, Luke... »).

Un système solide, éprouvé

Loup-garou utilise le même système de jeu que *Vampire*, le premier volet de la série « l'art du Conteur » (voir Focus). Bien que totalement indépendants (il n'est pas nécessaire d'avoir l'un pour faire jouer à l'autre), les deux se complètent admirablement. Mais il est à mon avis beaucoup plus facile de mettre en place une partie de *Loup-garou* que de *Vampire*. En effet, comme les vampires, les garous peuvent appartenir à diverses meutes, tribus ou familles, mais contrairement à eux, ils ont un but commun. Plusieurs loups-garous issus de meutes différentes n'auront pas de mal à travailler et voyager ensemble, ce qui est loin d'être le cas des vampires...

Le système est basé sur des attributs (Physique, Social, Mental) allant de 1 à 5, et des capacités (Talents, Compétences, Connaissances) qui varient entre 0 et 5. Historique, Dons et Renom (Gloire, Honneur, Sagesse) affinent le personnage. À cela viennent s'ajouter Rage, Gnose et Volonté, déterminées par les origines du loup-garou (Tribu, Lignée ou encore Lune de naissance) et qui peuvent évoluer pendant le jeu, entre 0 et 10.

Il est intéressant de noter que le système de création de personnage insiste sur le fait de « penser » son personnage avant de lui attribuer des points ou une origine. Il ne s'agira pas simplement d'optimiser des chiffres, toujours tentant pour une certaine catégorie de joueurs, mais de choisir ses origines en fonction du caractère de son personnage. C'est une tendance commune à beaucoup de jeux de rôle de la génération actuelle et qui est bien agréable.

Une action est résolue en jetant un nombre (attribut + capacité) de d10 et en comptabilisant ceux ayant un

résultat supérieur à une valeur définie par la difficulté de l'action. Rage, Volonté et Gnose peuvent influencer de diverses manières sur le nombre de dés ou les résultats. C'est simple, rapide et cela fonctionne bien.

Loup-Garou, c'est tout bon

La version française est une très honorable traduction de l'original américain, même si (et ce sera toujours le cas) des esprits chagrins regretteront le choix de certains termes qu'ils jugeront impropres. Pour ma part, j'estime que le respect du texte original et la cohérence avec la traduction de *Vampire* méritent d'être mentionnés.

Un petit regret : il n'y a pas de scénario d'introduction dans le livre de base (comme dans la version américaine, il est vrai). L'environnement de jeu de Central Park à New York est bien reproduit, mais ce n'est que du contexte, pas un véritable scénario à jouer...

Que font les loups ?

C'est un peu le défaut chronique de cette gamme de jeux, par ailleurs excellente : le manque de scénarios. Une quantité impressionnante de suppléments de contexte, ou background, paraît régulièrement aux États-Unis, mais très peu de scénarios. L'argument semble être qu'il est simple d'en créer soi-même... Les fainéants que nous sommes apprécieraient tout de même un peu plus d'aide dans ce domaine.

Les loups-garous ont en fait d'énormes possibilités d'action, sans parler des rivalités entre garous eux-mêmes ou entre meutes, pour la gloire, la possession d'un site ou d'un objet magique. Leurs ennemis naturels sont les vampires, symboles de la dégénérescence des villes. Mais certains vampires, les Gangrels, ont des capacités de changement de forme, comme les garous. Qu'arrive-t-il lorsque ces deux-là se rencontrent... Amour, amitié, haine ou collaboration ? Et vis-à-vis des humains qui travaillent, volontairement ou non, pour le Ver ? La lutte est acharnée, mais faut-il détruire le symptôme (l'humain) ou soigner le mal plus profondément ? Certains humains étudient le monde magique qui n'appartient qu'aux garous, de toute éternité... Que faire, les aider à trouver leur voie pour qu'à leur tour ils luttent contre le Ver, ou leur fermer toutes les portes, par la force s'il le faut ?

Pour conclure, je dirai que *Loup-garou* est un jeu « intelligent », bien conçu et bien traduit, agréable à jouer en campagne, mais qui demande de la part du meneur de jeu, le Conteur, beaucoup de travail et d'investissement personnel.

André Foussat

ABONNEZ-VOUS AUX MAGAZINES

LES PLUS
FANTASTIQUES
DE LA GALAXIE!

En vente tous
les deux mois



L'ECRAN FANTASTIQUE

La nouvelle dimension du cinéma

Publié depuis 25 ans, l'Ecran est le plus ancien magazine consacré aux films d'épouvante et de science-fiction : interviews, avants-premières, reportages, dossiers effets spéciaux, comptes-rendus de festivals, nombreuses rubriques, etc. Tout sur l'actualité du cinéma fantastique !

FANTASTYKA

La mémoire du cinéma fantastique

La revue sur l'histoire du cinéma fantastique, à travers ses grands films, ses meilleurs interprètes et réalisateurs, ses thèmes les plus passionnants. Dossiers exclusifs, filmographies, hommages... Un magazine unique en son genre, destiné à devenir la référence des cinéphiles !

A découper ou photocopier

à adresser à :

PROMOFANTASTIQUE
9, RUE DU MIDI
92200 NEUILLY

• L'ECRAN
FANTASTIQUE
6 numéros par an. 150 F

• FANTASTYKA
5 numéros par an. 120 F

Ci-joint mon
règlement par :

- chèque bancaire
- chèque mandat
- mandat

NOM :

PRENOM : AGE :

ADRESSE :

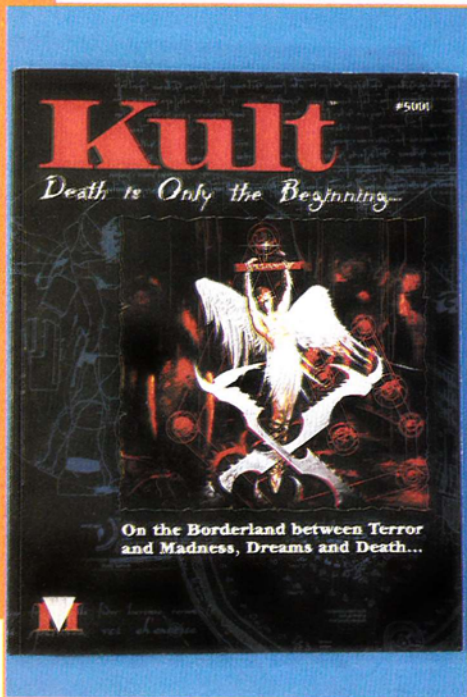
CODE POSTAL : VILLE :

DATE, SIGNATURE :

Je souscris un abonnement à L'ECRAN FANTASTIQUE
à partir du prochain numéro

Je souscris un abonnement à FANTASTYKA
à partir du prochain numéro

• Somme totale : F



Kult

Dans la grande famille des jeux de rôle, *Kult* se situe entre *Vampire* et *L'appel de Cthulhu*, soit un mélange plutôt musclé à base de complots machiavéliques (à l'échelle planétaire), de démons vicieux et de morts violentes. L'illumination est proche. Accrochez-vous !

La naissance

Le premier personnage que j'ai créé pour *Kult* était un écrivain de science-fiction hanté par une étrange malédiction : tous les hommes de sa famille mourraient avant quarante ans. Il en était devenu hypocondriaque, méticuleux à l'extrême et commençait à développer une sévère paranoïa. Un type banal... Dans *Kult*, le processus de création est fort simple : 100 points à répartir entre 8 « abilities » (caractéristiques), un background qui s'articule autour d'un « dark secret » (malédiction ou autre, à choisir dans une liste) et des dérangements qui en découlent, des

avantages/désavantages qui influenceront sur l'équilibre mental, des compétences (150 points à répartir, pour des scores allant jusqu'à 20 mais limités toutefois par les caractéristiques correspondantes), et c'est pratiquement fini. Les joueurs peuvent éventuellement incarner des « créatures de la nuit » (sortes de vampires) aux pouvoirs intéressants, mais ce n'est pas conseillé dans un premier temps. Le système de jeu est presque trivial : pour une action donnée, on jette 1d20 sous la compétence appropriée ; il y a des possibilités d'échecs ou de réussites critiques, et quelques autres petites subtilités, mais l'ensemble est tout à fait classique. Qui s'en plaindrait ? Le reste des règles concerne les combats (avec une jolie liste d'armes), les problèmes de santé mentale, de possession, la magie à laquelle même les personnages peuvent avoir accès (à l'instar des joueurs de *L'appel de Cthulhu*, ils peuvent en désespoir de cause se servir de sortilèges démoniaques pour contrer leurs ennemis).

Voir la lumière...

Une fois créé, votre personnage est prêt à s'aventurer dans un monde auquel, malgré ses misérables certitudes, il ne connaît rien. L'homme a perdu cette faculté qu'il avait de voir « derrière » les apparences : notre réalité n'est qu'une parcelle de La Réalité ; d'autres univers existent, tout proches, mais nous ne savons plus y accéder. Les personnages font partie de ceux qui, au terme d'un terrible apprentissage, vont partir en quête de cette Réalité avant qu'il ne soit trop tard. Sans trop déflorer le sujet – car *Kult*, comme *Hurléments*, est avant tout un jeu initiatique –, disons qu'un être appelé le Dément (Dieu ?) a disparu il y a cent cinquante ans, laissant ses serviteurs (les Archons, au nombre de dix) dans l'incertitude. Son rival Astaroth (Satan ?) a désormais les coudées franches ; il est secondé par les dix Anges de la mort. Tous ces « seigneurs » sont évidemment surpuissants et hors de portée des humains, ce qui ne les empêche pas de s'entre-déchirer en de terribles complots fratricides... Aujourd'hui, ils asservissent la Terre de façon insidieuse, en prenant le contrôle de certains humains, se nourrissant des émotions négatives de leurs victimes. Peur, souffrance, désespoir, ces mêmes émotions vont permettre aux personnages de voir plus loin que l'illusion façonnée à leur intention. Et que trouve-t-on de « l'autre côté » ? On trou-

ve Metropolis, cité cauchemardesque, labyrinthe infini de sombres corridors et de citadelles géantes, peuplée de tous les maudits de l'humanité ; l'Enfer, demeure d'Astaroth ; le Purgatoire, que chacun se crée au moment de sa mort ; Gaïa, la Nature sauvage personnifiée. Et une quantité d'autres endroits, sans doute. Parfois, ces univers « débordent » sur notre monde (rien ne dit que quand vous déambulez dans les bas fonds de Calcutta, ce n'est pas en fait le sol de Metropolis que vous foulez). Le but ultime des personnages est de devenir des « Éveillés », autrement dit d'être à même d'appréhender l'univers dans sa totalité. Cela ne peut s'acquérir qu'à travers deux voies : la sainteté ou la démence. Dans les deux cas, la route est longue et pénible, même si la récompense que l'on trouve à son terme dépasse toutes les espérances. Il devient alors possible de s'opposer aux desseins des Anges de la mort et de leurs innombrables serviteurs (qu'ils soient surnaturels, comme les « lictors », ou humains, comme les adeptes des cultes satanistes qui abondent à travers le monde).

Carton plein

Plusieurs remarques au sujet de *Kult* : les règles sont extrêmement claires et souples, ne freinant en aucun cas le cours du jeu. On regrettera peut-être qu'aucun scénario ne soit fourni, mais il semble que les idées de campagne surgissent et s'imposent pour ainsi dire d'elles-mêmes au fil de la lecture (deux suppléments, *Legions of Darkness* et *Fallen Angels* sont par ailleurs déjà parus, et multiplient les possibilités d'aventure). Autant l'avouer, j'ai éprouvé un véritable coup de foudre pour ce jeu, sans doute à cause de son aspect très sombre : *L'appel de Cthulhu* paraît presque « optimiste » en comparaison. La plupart des textes, des citations et des descriptions qui émaillent le texte sont diablement évocateurs et au fur et à mesure que l'on tourne les pages – et que l'on apprend des choses –, on a vraiment l'impression que le piège se referme. C'est noir, vraiment très noir et à la réflexion, la pseudo-interdiction d'accès aux moins de seize ans ne me semble pas trop faible. Un conseil pour les meneurs de jeu (ceux que donnent les auteurs sont plutôt succincts) : commencez par faire jouer à *Kult* comme s'il s'agissait d'un jeu contemporain classique, en faisant jouer les passés des personnages puis, petit à petit, levez le voile...

Fabrice Colin

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : les règles claires et le système de création simples.

On regrette : l'absence de scénario.

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle de création suédoise publié en américain. Éditeur : Metropolis. Auteurs : Gunilla Johnson et Michael Petersen. Illustrateurs : Peter Andrew Jones (couverture somptueuse), et quatre talentueux dessinateurs suédois. Présentation : couverture souple en couleur, 270 pages, illustrations intérieures en noir et blanc. Suppléments parus (en américain) : *Legions of Darkness*, *Fallen Angels*. Prix conseillé : environ 220 F.

Après Simulacres
(*Casus Belli HS n° 10*)
le jeu d'initiation
Voici...

SANG DRAGON

(*Casus Belli HS n° 11*)
jeu de rôle complet
médiéval-fantastique
compatible avec Simulacres
comprenant :

- Les règles complètes du jeu
- Plus de vingt listes
et types de magie
- Un bestiaire
- Un univers complet
- Un grand scénario

En vente dès le 6 avril, 45 F.

Le Dernier Rempart

Associations

L

une des particularités de *L'appel de Cthulhu* (AdC) est de laisser les personnages interprétés par les joueurs (les investigateurs) totalement seuls face à l'inconnu. Cela facilite évidemment

le maintien d'une atmosphère oppressante et mystérieuse. Néanmoins, nombre de joueurs délaissent cet excellent jeu, soit parce qu'ils en ont assez de feindre d'ignorer un ennemi connu, soit parce que la condition isolée des investigateurs rend tout espoir vain. C'est donc pour aider le meneur de jeu confronté à ce problème que nous vous proposons deux structures associatives semblables mais opposées : Le Dernier Rempart, composée d'investigateurs avertis, et La Pieuvre noire, regroupant de dangereux adorateurs des Grands Anciens.

Ces deux entités vous permettront de donner un éclairage nouveau à vos parties de *L'appel de Cthulhu*. Le Dernier Rempart est susceptible d'accueillir des personnages-joueurs, les faisant ainsi bénéficier de ses facilités (mais les obligeant à respecter ses règles strictes), alors que La Pieuvre noire, gigantesque confrérie du Mal,

peut laisser planer son ombre sur tout scénario. On retrouvera dans ces deux associations quelques personnages-non joueurs (PNJ) décrits dans des suppléments pour l'AdC déjà parus. Un détail : si ces deux associations ont toutes deux leur siège à Boston, elles ignorent encore leur existence réciproque...

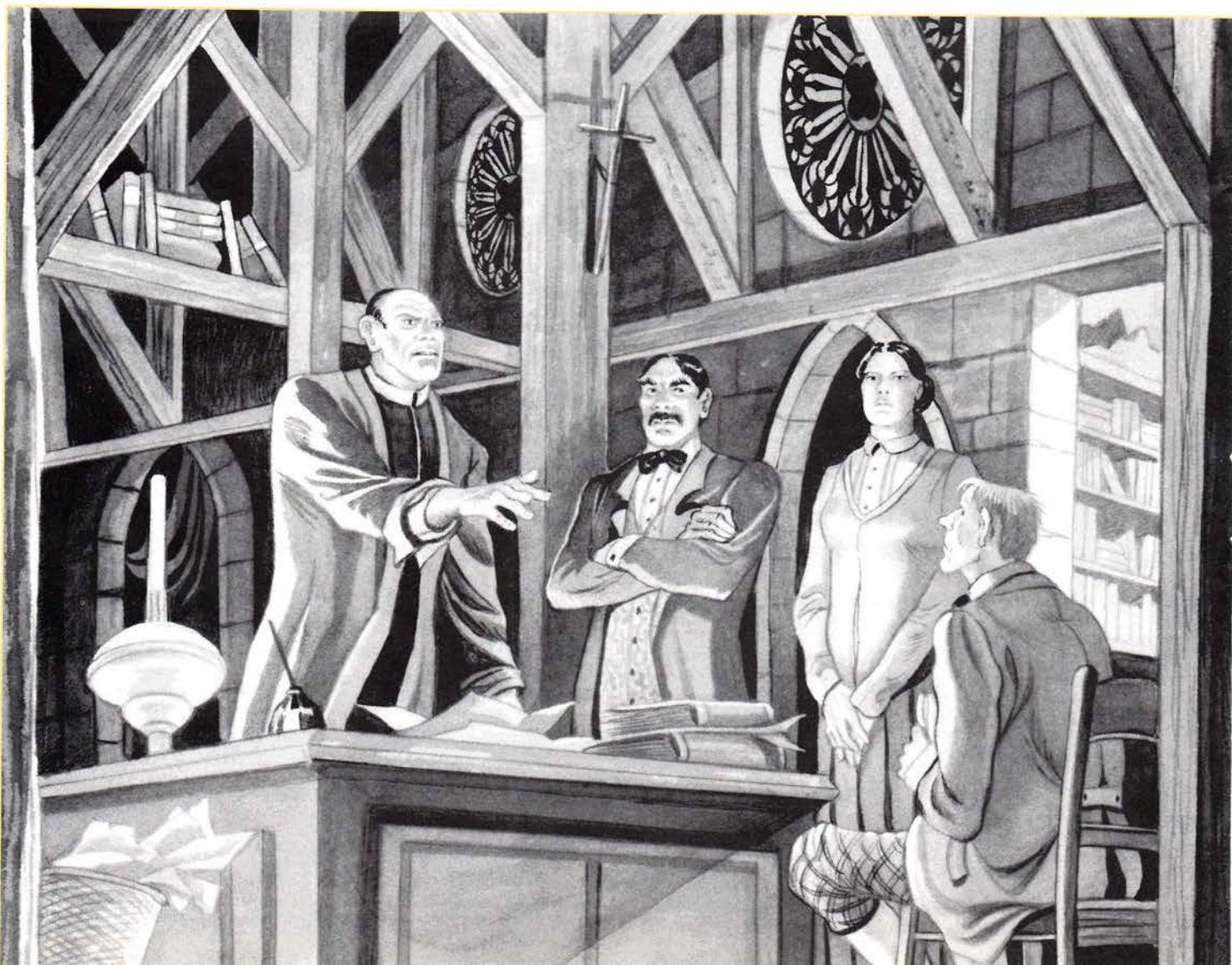
LE DERNIER REMPART

L'habit ne fait pas le moine...

Le Dernier Rempart a une existence juridique bien réelle. Cette association, fondée le 13 juin 1924 par le père Umberto d'Annunzio, est enregistrée à la mairie de Boston comme « organisme humanitaire ». Son but déclaré est de « venir en aide à ceux qui souffrent, partout dans le monde, par la faute du Malin ». De fait, Le Dernier Rempart envoie assez souvent des aides matérielles dans les régions sinistrées d'Amérique et

parfois hors des frontières. Cela permet de maintenir la crédibilité de cette « couverture » et de récolter des fonds conséquents par le biais de quêtes. Le siège de l'association est situé au presbytère de l'église Saint-Michel, dans le quartier ouest de Boston, qui est assez tranquille et résidentiel. Le bureau officiel est composé du père d'Annunzio (président), de Mme Sarah Lester (secrétaire) et de Herbert Le Mond (trésorier). Ce dernier est le père de Paul Le Mond, jeune spirite intervenant dans la campagne *Les Fungi de Yuggoth*. Sa disparition tragique est évoquée dans ce supplément car sa famille ignore qu'il partit en France en 1924, en qualité de correspondant du Dernier Rempart.

Les véritables activités du Dernier Rempart sont en réalité inavouées. Cette association s'est donnée pour objectif la préservation de la race humaine face à la menace venue des étoiles. Pour cela, elle n'hésite pas devant les dépenses, et tous les moyens, matériels et humains, sont mis en œuvre pour résoudre, mais aussi étouffer, toute affaire portant l'empreinte des Dieux anciens. Mais l'impératif suprême est la discrétion absolue. En effet, ces hommes et ces femmes, qui





& la Pieuvre noire

d'idées

n'hésitent pas à donner leur vie pour faire échouer le plus banal des complots obscurs, sont persuadés d'une chose : l'ignorance des hommes est mère de leur bonheur. Le père d'Annunzio, comme ses amis, pense que si la Menace était révélée au monde, elle ne ferait que susciter un vent de panique et de désespoir, conduisant les plus faibles à collaborer avec les Noires Abominations. Ce souci de discrétion a contraint Le Dernier Rempart à s'installer dans un endroit caché. L'église Saint-Michel, comme beaucoup d'autres, possède une sorte de second étage invisible. Il s'agit de la partie des combles située entre la voûte intérieure et le toit. Les habitudes architecturales rendent ces espaces immenses dans la plupart des lieux de culte, et nombre de cathédrales possèdent ainsi de véritables labyrinthes cachés. A Saint-Michel, on accède à ce lieu par une petite trappe, située dans la sacristie. Les travaux de dissimulation ont été remarquablement soignés et seul un œil exercé peut repérer l'ouverture dans le plafond (réussite critique sous T.O.C.). La trappe est toujours fermée de l'intérieur (il y a au moins une personne en permanence à l'étage) et

l'ouverture se demande en jouant sur l'orgue central les premières notes de *L'Ave Maria*. Il faut ensuite gravir un escalier de bois pour passer à la partie supérieure. On pénètre alors dans une pièce aux murs lambrissés sur laquelle s'ouvrent trois portes.

Des souris et des hommes

Le visiteur sera immédiatement surpris par les grattements incessants derrière les murs. En effet, malgré tous leurs efforts, les membres du Dernier Rempart n'ont jamais réussi à éliminer les souris qui habitaient les combles. Ils se sont donc peu à peu habitués à leur compagnie, pourtant gênante.

La première des pièces qui donnent sur le hall en haut de l'escalier est une chambre avec six lits. Des draps et une couverture propres sont pliés sur ceux qui n'ont pas été occupés la nuit précédente. Les autres, généralement deux, sont grossièrement faits. Sur deux pans de murs de cette pièce, eux aussi lambrissés, s'alignent une trentaine d'armoires-vestiaires en fer. Vingt-quatre sont cadenassées et portent une étiquette avec le nom du propriétaire. La décoration de la chambre est sobre mais agréable.

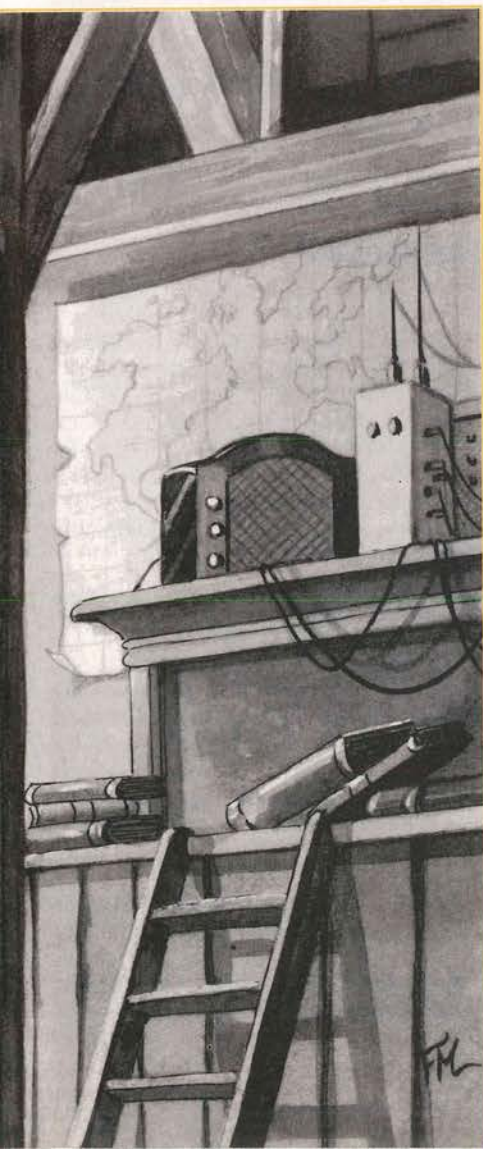
La seconde pièce, d'environ 5 mètres sur 5, est une salle de recherches. Deux tables et cinq chaises sont installées au centre et les murs sont tapissés de livres, soigneusement rangés sur des rayonnages. Une porte a été aménagée dans le fond. La bibliothèque est impressionnante. Si on cherche un renseignement sur un sujet précis, on peut estimer, selon la matière concernée, le nombre de chances pour qu'il se trouve en ce lieu à : archéologie et architecture 70 %, astronomie 60 %, botanique 50 %, droit 45 %, histoire 80 %, littérature 50 %, médecine et pharmacologie 70 %, physique et chimie 80 %, zoologie 60 %. De plus, Le Dernier Rempart est abonné à toutes les gazettes locales et aux principaux journaux d'information de tous les pays (ces derniers parviennent parfois à Boston plusieurs semaines après leur parution). Ces publications sont archivées dans la pièce attenante, sous la haute autorité de Retribution Cardigan, seul septuagénaire de l'association et ancien journaliste. Cette salle des archives est moins agréable que la bibliothèque, mais c'est une vraie mine de renseignements (90 % de chances qu'une information locale s'y trouve ; 60 % quand il s'agit d'éléments concernant un autre État ; 25 % pour un pays étranger).

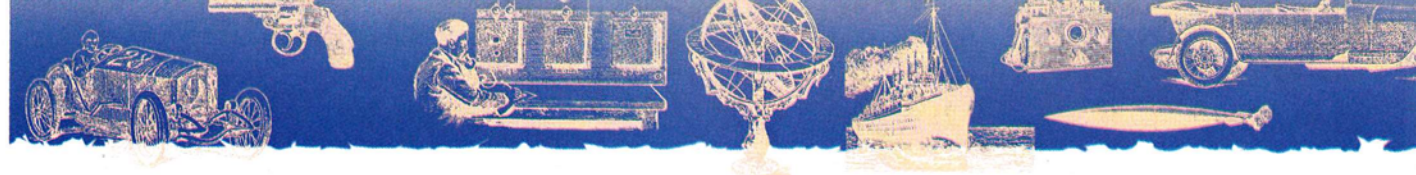
Les livres interdits que l'association a réussi à se procurer sont dans l'armoire située au fond de la troisième pièce. Celle-ci, véritable centre névralgique du Dernier Rempart, est organisée comme un loft. De 10 mètres sur 8, elle est divisée en plusieurs parties distinctes : un coin cuisine, une aire de travail, un bureau consacré aux occupations administratives (une armoire

de rangement remplie de documents se trouve à côté) et un mini entrepôt de matériel, dissimulé derrière une lourde tenture. Le coin cuisine contient un réfrigérateur toujours garni, grâce au dévouement de Lisa Obermann, la bonne du père d'Annunzio et du Dernier Rempart. L'aire de travail se compose de trois tables. Sur deux d'entre elles, contre le mur, sont placés deux postes de T.S.F. et un émetteur-récepteur petites ondes, toujours calé sur la fréquence « Dernier Rempart », connue de tous les membres. Les différentes antennes sont dissimulées dans la partie non aménagée des combles. Les deux postes de T.S.F. servent à écouter les informations du monde entier et l'un au moins fonctionne en permanence. Beaucoup de membres de l'association sont polyglottes et passent leur temps à écouter la radio ou à éplucher les journaux, en quête d'informations sur la Grande Menace. Sur le mur, une gigantesque carte du monde est accrochée. Des points de couleur indiquent les différents lieux d'intervention et les sites particuliers découverts (cette carte est comparable à celle qui se trouvait dans la première édition française de *L'appel de Cthulhu*). Derrière la tenture, la réserve de matériel est divisée en deux. D'un côté on trouve quelques armes rares ou difficiles à se procurer (les armes lourdes et les explosifs, peu compatibles avec l'exigence de discrétion absolue, sont réservés aux cas extrêmes et les abus sont sévèrement réprimés) ainsi que du matériel divers et le nécessaire pour fabriquer de faux papiers. De l'autre côté, dans une armoire en chêne, quelques artefacts, dont il est recommandé d'user avec précaution. On compte : un Signe des Anciens gravé sur une pierre de jade, quelques doses de breuvage de l'espace, une dose de drogue plutonienne, une dague enchantée (+5 points de dommages sur les créatures du Mythe) et sept livres maudits (*Culte des Goules*, *De Vermis Mysteriis*, *Cultes innommables/Bridewell*, *Manuscrits pnakotiques*, *Cthaat Aquadingen*, *Les révélations de Glaaki*, *Les Fragments de G'harne*). Le meneur de jeu pourra trouver tous les renseignements concernant ces livres dans les règles, au chapitre « Magie et Sortilèges ». L'utilisation d'un objet quelconque de cette réserve est soumise à l'approbation du père d'Annunzio.

No retreat, No surrender!

Si nous avons parlé des moyens matériels du Dernier Rempart, nous n'avons pas encore évoqué ce qui fait sa véritable force : les hommes. Les membres de l'association sont un peu plus d'une vingtaine, issus de tous les horizons. On compte parmi eux une dizaine de brillants universitaires, trois journalistes, deux hommes d'affaires, un avocat, un détective privé, un colonel à la retraite et quelques personnes de condition plus modeste. Les deux hommes de terrain





les plus accoutumés aux actions musclées sont Michael Santino (le privé) et le colonel Humphrey Cock. A partir de 1927, ils entretiennent d'ailleurs des relations suivies avec « Chuck » Byrne, fondateur de la Nightmare Agency². Bien que le père d'Annunzio désire limiter le nombre des membres à trente, de nouvelles recrues (vos personnalités) peuvent être admises. Le Dernier Rempart peut en effet prendre contact avec des investigateurs dont il a remarqué l'efficacité et la discrétion. Ce test, lors duquel les investigateurs seront sans le savoir observés, peut faire l'objet d'un scénario d'introduction. Il faudra alors que les personnages fassent preuve d'un grand doigté. C'est le père d'Annunzio lui-même qui prendra ensuite contact avec eux. Après une conversation anodine, lui servant à évaluer la personnalité de chacun, il en viendra, s'il le juge opportun, au vif du sujet. La présentation qu'il fera de son association sera succincte mais suffisante. Il insistera sur les quatre règles d'or : adhésion à vie, discrétion, efficacité, mort plutôt que reddition. Il proposera ensuite à ses interlocuteurs d'intégrer le Dernier Rempart en insistant bien sur le fait que cela implique une totale adhésion à ses principes. Il indiquera que tout manquement conduit l'association à « couper le membre gangrené ». En cas de refus des investigateurs, il partira sur le champ, plein de tristesse... Ses interlocuteurs disparaîtront le lendemain, sans laisser de trace (Santino est d'une efficacité redoutable dans ce genre d'exercice). Par contre, en cas d'acceptation, les nouveaux membres seront rapidement conduits à l'église Saint-Michel. En fonction de leur activité professionnelle, des jours de permanence (12 h par semaine) leur seront assignés. Ils devront également réserver trois semaines de congés par an pour pouvoir partir sur le terrain, si nécessaire. Un derringier « de service » leur sera remis et on pourra leur conseiller, en fonction de leur état psychique, la lecture d'un des livres maudits de l'association. Une bague ornée d'un saphir, bleu comme notre planète, leur sera offerte : elle contient une pilule de cyanure, au cas où ils seraient pris vivants. Ensuite, ils seront « parrainés » (c'est-à-dire surveillés) à leur insu, par un membre plus ancien. C'est lui qui serait chargé de les éliminer s'ils venaient à représenter un danger pour Le Dernier Rempart. Si le parrain venait à disparaître, le père d'Annunzio le ferait rapidement remplacer. Par ailleurs, les nouveaux membres devront verser mensuellement le quart de leur salaire à l'association. S'ils éprouaient ponctuellement des difficultés financières, cette obligation serait levée, mais un manquement long est considéré comme une faute. En contrepartie de toutes ces obligations, les jeunes admis devront bien prendre conscience qu'ils ont accès à une mine de renseignements et d'assistances : matérielles, intellectuelles ou humaines. Et surtout, qu'ils ne sont plus seuls...

Deux membres importants

Père Umberto d'Annunzio

Petit-fils d'immigré italien, âgé de 52 ans, c'est un homme juste mais autoritaire. Esprit lucide et orateur hors pair, il est le chef incontesté de

l'organisation. Pour lui, l'intérêt du Dernier Rempart prime toujours sur celui de ses membres. Il entretient régulièrement sa forme physique. FOR 9 CON 10 TAI 14 DEX 10 APP 15 INT 17 POU 17 EDU 19 SAN actuelle 45. Baratin 50%, Bibliothèque 70%, Discussion 75%, Droit 40%, Éloquence 80%, Histoire 55%, L/É latin 60%, L/É grec 40%, Mythe de Cthulhu 40%, Premiers soins 40%, Psychologie 80%, Revolver 45%.

Michael Santino

Détective privé de 40 ans, il considère le père d'Annunzio comme son meilleur ami. C'est en effet lui qui l'a sauvé de l'alcoolisme en 1921, quand ses affaires périclitaient. Homme de terrain du Dernier Rempart, il est le bras armé du père et exécute souvent les basses besognes en compagnie du colonel Cock.

FOR 15 CON 14 TAI 14 DEX 16 APP 9 INT 12 POU 11 EDU 12 SAN actuelle 50. Baratin 60%, Bibliothèque 40%, Camouflage 50%, Comptabilité 20%, Discrétion 80%, Droit 40%, Écouter 70%, Premiers soins 50%, Psychologie 25%, Se cacher 75%, T.O.C. 65%, Revolver 75%.



Un plan d'enfer

Fondée en 1912 par Carl Stanford, puissant sorcier apparaissant dans la campagne *Les ombres de Yog-Sothoth*, La Pieuvre noire est une organisation visant à rassembler tous les adorateurs des Grands Anciens sous la même bannière sanglante. Elle ne possède que 60 membres : un grand maître (le fondateur), trois hauts sorciers, et cinquante-six agents, répartis en couple dans les différents pays de la planète. La mission de ces derniers est d'infiltrer et de diriger tout groupuscule d'adorateurs. L'association pense ainsi fomenter une gigantesque conspiration planétaire, à l'insu même des fanatiques de base qui en seront les acteurs. L'objectif ultime est clair : le 21 juin 1933, à la faveur d'une conjonction astrale rarissime, des Dieux extérieurs et leurs serviteurs seront invoqués des quatre coins du globe!

A l'est d'Eden

C'est dans cette optique à long terme que l'organisation a choisi son siège. Situé dans le Deep East, l'un des quartiers les plus pauvres de Boston, c'est un grand immeuble aux ouvertures depuis longtemps condamnées, dont l'association a fait abattre tous les murs intérieurs et planchers. Cette immense coquille vide est intérieurement recouverte de peintures impies et de rayonnages en hauteur abritant les livres les plus innommables. On ne peut d'ailleurs y accéder qu'en obtenant l'aide d'un des dix byakhees perpétuellement pendus au plafond. Dans les soubassements, des caves ont été creusées et des autels aménagés pour permettre des sacrifices. Bons nombre d'objets maudits, dont il serait imprudent d'évoquer les noms, y sont gardés dans des coffres blindés. Les clefs de ceux-ci se trouvent au cou de Khjik, le plus vieux

des byakhees. Dans la dernière cave, un puits pestilentiel s'enfonce dans les profondeurs de la terre... que Stanford prétend avoir visitées. Le seul moyen d'accès au bâtiment est un souterrain qui mène directement à la villa de Stanford, près de l'église Saint-Michel. Par ailleurs, les habitants du Deep East ont depuis longtemps compris qu'il valait mieux ne pas traîner autour de l'immeuble désaffecté. Et les fous qui prétendaient avoir vu sur la terrasse « des chauves-souris géantes », ont été retrouvés morts de froid... au printemps! Mais rien dans ces faubourgs n'étonne plus la police, heureusement pour les membres de la Pieuvre qui invoquent des Vampires stellaires sur le toit, pour voyager vers Celaeno.

Le diable en tête

Bien entendu, tout cela n'est possible que grâce à l'argent provenant des multiples sociétés écrans contrôlées par Stanford et ses trois acolytes : Mukunga (cf. *Les masques de Nyarlathotep*), Edward Chandler (cf. *Les Fungi de Yuggoth*) et un certain Monsieur Léon. Une certaine somme est mensuellement envoyée à chaque couple d'agents. La pieuvre noire qu'ils portent tatouée à la base du cou leur est également « offerte » par l'association, à la suite d'un conditionnement psychique inaltérable. C'est pourquoi ils n'hésitent jamais à tuer les curieux (au kriss) et à laisser sur leurs cadavres la marque de leur confrérie : une main tranchée dans la bouche... comme une pieuvre.

Horror picture show

Les descriptions et caractéristiques des chefs de l'organisation se trouvent dans les campagnes citées en référence. Considérez Monsieur Léon comme l'égal de Mukunga.

Carl Stanford

FOR 14 CON 16 TAI 12 DEX 14 APP 16 INT 18 POU 30 EDU 30 SAN actuelle 0 L/É latin 90%, L/É grec 95%, L/É arabe 80%, L/É chinois 80%, Archéologie 75%, Astronomie 80%, Mythe de Cthulhu 98%, Histoire 55%, Bibliothèque 95%, Zoologie 90%, Discrétion 80%, Crédit 60%, Discussion 90%, Baratin 85%, Éloquence 90%, Canne-épée 100%. Sorts : tous les sorts du Mythe, Déflagration mentale, Voler la vie, Fabriquer des boîtes communicantes, Enchanter une canne.

Un agent type

FOR 14 CON 14 TAI 12 DEX 13 APP 10 INT 12 POU 14 EDU 10 SAN actuelle 0 Baratin 60%, Discrétion 70%, Éloquence 40%, Histoire 40%, Lire, Écrire et Parler la langue du pays où ils officient 80%, Mythe 80%, Psychologie 40%, Se cacher 70%, Kriss 60%. Sorts : Atrophie d'un membre ou Domination; Mains de Colubra ou Malédiction de la pierre + 10 sorts de contact.

Frédéric Tournadre

illustration : Florence Magnin

1) Bruce Springsteen. 2) Voir le supplément du même nom édité par Descartes Editeur.

TOUTES LES NOUVEAUTÉS DESCARTES

AMBRE
BLOOD BERETS
LE GRIMOIRE (Shadowrun)
ALLIANCES (Ars Magica)
LES ASTRES SONT PROPICES (Appel de Cthulhu)

V.O. : MAGIC The Gathering

ALTERNATIVES ARMIES
**De superbes figurines pour vos armées
 fantastiques et futuristes.**
10 F. pièce.

Vente par correspondance. Catalogue sur demande.
 Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h à 19h.

JEU DESCARTES
 39 Bd PASTEUR - 75015 PARIS
 ☎ (1) 47 34 25 14 - Métro Pasteur.

Êtes-vous **PLUTÔT**

- **ANTIQUITÉ**
 ou
 - **ANTIQUITIES**

WARGAMES : CAESAR, SPQR 2nd ed.,
 OPÉRATION MERCURY (GMT)
FIGURINES HISTORIQUES :
DIXON 25 mm : Apaches, Sioux, Cheyennes,
 Crows + Sécession et XVIIIe.
ESSEX 15 mm : Infanterie française 1er Empire
 1793/1806 et 1806/1812
DOCUMENTATION : Nouvelle collection
 Ospery (en anglais) : WARRIOR
 Description minutieuse des plus féroces guerriers
 (Vikings, Normands, Saxons, Samouraï, etc.)

**ET... MAGIC ANTIQUITIES ?????
 RÉPONSE AU MAGASIN**

Vente par correspondance.
 Catalogue sur demande.

JEU DESCARTES
 6 RUE MEISSONIER - 75017 PARIS
 ☎ (1) 42 27 50 09 - Métro Wagram



ÉVÉNEMENT

BARBE NOIRE AS D'OR CANNES 1994

Pour fêter cette suprême récompense
LES SAMEDI 2, 9, 16 et 23 AVRIL
 SERONT EXCEPTIONNELS
 avec toutes les heures, de 14h à 18h,
 des promotions, des cadeaux, des surprises
et... MAGIC !

Venez nombreux !

ÉVÉNEMENT

Vente par Correspondance, règlement Carte Bleue
 Le meilleur accueil vous sera réservé
 du lundi au samedi, de 10h à 19h.

JEU DESCARTES
 52 RUE DES ECOLES - 75005 PARIS
 ☎ (1) 43 26 79 83 - Métro Cluny/La Sorbonne

DÉMONSTRATIONS TOUS LES SAMEDI

TOUTES LES NOUVEAUTÉS :

V.F.

LE GRIMOIRE (Shadowrun)
BLOOD BERETS
AMBRE
LES ASTRES SONT PROPICES (Appel de Cthulhu)
SANGDRAGON, univers Héroïc-Fantasy pour
 Simulacres
FIGURINES RAL PARTHA POUR RAVENLOFT
FIGURINES ESSEX 15mm - Autrichien

V.O.

HORROR HERO (Hero System)
EYE WITNESS (Shadowrun)
HEROES/HEROINS Rpg + MXXX
HEROES/HEROINS
GURPS LENSMAN
FIGURINES POUR WEREWOLF, FUTUR
WARRIORS ET MUTANT CHRONICLES

Vente par correspondance
 Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h.

JEU DESCARTES
 13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
 ☎ 78 37 75 94 - Métro Ampère/Victor Hugo

Think & Run

Quelques heures de finesse dans un monde de brutes...

Où l'on retrouve nos deux encyclopédistes sur le petit écran...

« Clic... BrrZZzz... Plus fun qu'un plongeon au cœur de la Matrice, plus hard qu'une dorph de luxe, plus in que la dernière modif, voici le sulfureux, le fabuleux, l'unique... Max Baron!

— Bonsoir TVboosters! Parés pour un nouveau Think & Run encore plus sanglant? Alors accueillez nos deux mystérieux candidats : sires Gwô et Millord. [Applaudissez] Un petit mot avant le grand saut, monsieur Millord?

— Je suis confiant. Mon escl... euh... mon ami a beaucoup d'entraînement.

— Et vous, monsieur Gwô?

— Nom d'un cyberchose à pédale, où sont les créatures de rêve que vous m'aviez promises? Et qui sont ces quatre brutes qui me menacent avec leurs tronçonneuses? Répondez-moi! Hein, répondez-moi!

— Quel tempérament! Voilà qui nous promet un spectacle de qualité... Pendant que nos candidats prennent place, notre célèbre voix off va vous rappeler le principe de notre émission. »

Live-show hebdomadaire présenté par le célèbre Max Baron, Think & Run est un compromis entre La Tête et les Jambes et Le Prix du Danger (ou Running Man), version cyberpunk. Deux candidats forment une équipe pour l'obtention du fabuleux prix de 1 000 000 d'E\$. L'un d'eux (le Brainer) prend place dans une cabine isolée où il devra répondre à des questions d'ordre général afin d'aider son coéquipier (le Runner). Ce dernier est lâché dans la rue et doit remplir une mission fixée par l'animateur... Un jeu d'enfant s'il n'y avait pas les Sniffers, quatre condamnés à mort, lancés à la poursuite du Runner. S'ils le ramènent, plus mort que vif (spectacle oblige!), ils obtiennent leur grâce. Un gigantesque dispositif vidéo permet de couvrir chaque phase de l'émission et les massacres se font en direct live avec gros plans et ralenti. Le Runner dispose, au départ, de trente minutes d'avance sur ses poursuivants ainsi que d'une arme légère. Les Sniffers, quant à eux, n'ont aucune limitation de matériel mais ignorent la position et l'itinéraire de leur victime. C'est là qu'intervient le Brainer : s'il répond correctement, son compagnon reçoit des bonus : un véhicule, une arme... mais à chaque erreur, les Sniffers reçoivent des renseignements sur la destination du Runner. Tous les coups sont permis, les plus bas sont même conseillés. En cas de défaite, les deux candidats sont vendus, au profit d'une œuvre de charité, comme cobayes pour les grandes corporations pharmaceutiques.

« Il est temps à présent de révéler la destination de notre Runner : le Saint Georges Allec Hospital, centre de rééducation de nos plus célèbres cyberpsychos. Et comme mister Millord a échoué à son

premier questionnaire, les Sniffers seront lâchés moins de dix minutes après le Runner.

— Quwaaah? Nom d'un cyberchose à réaction, je le savais, je-LE-savais! La gloire, la richesse et tout et tout qu'il disait. Même pas capable de répondre à un malheureux questionnaire... Et qui est-ce qui va encore prendre des coups? »

Où l'on découvre un bel établissement...

Splendide bâtisse de verre chromé et d'acier trempé, le Saint Georges Allec Hospital est une vénérable institution créée et entretenue par les riches familles de la ville. Il accueille les enfants des plus hautes personnalités politiques, médiatiques ou financières qui ont sombré dans les stades les plus graves de cyberpsychose. N'importe quel autre citoyen aurait été éliminé par les psychosquads mais, ici, les techniques les plus sophistiquées sont utilisées pour tenter de remettre sur le bon chemin ces malades « spéciaux ». Le bâtiment, construit d'un seul bloc sur deux étages, permet d'accueillir une trentaine de patients dans des conditions de sécurité dignes d'un Q.H.S. Le personnel compte, outre les vingt psychiatres, une quinzaine de solos qui logent aux côtés des patients, au second. Le premier niveau comprend les unités de soins (Braindance, réduction par holohypnose, P.S.I.C...), le centre administratif et les appartements des médecins de garde. Dans les sous-sols sont enfermés les pires phénomènes engendrés par la société cyberpunk. Le plus célèbre, le plus dangereux, mais aussi, peut-être, le plus sympathique est un détenu surnommé Jack « Colakiller » : fils d'un dirigeant d'une mégacorporation, il s'est fait greffer une batterie d'armes redoutables ainsi qu'une quantité d'accessoires de mode... en version fluorescente! Véritable machine à tuer, il n'a qu'un point faible : son amour sans borne pour tous les distributeurs de Colablue, une boisson pétillante bien connue.

Pub! Votre supraoptique implantée vient de vous lâcher? Votre console réclame le dernier soft à la mode? No problemo, Cyber 30' est là! Livraison à domicile et en moins de trente minutes de tout matériel cybernétique ou informatique agréé. Cyber 30', le sérieux d'une maison de l'ère prémillénaire, la réputation d'une multinationale! Cyber 30' : 02-65-88-88, jour et nuit, 7 jours sur 7. Tout mode de paiement accepté. Par sécurité, nos livreurs sont toujours accompagnés d'un solo professionnel.

... et quelques prouesses technologiques

« Notre sympathique candidat vient d'échapper une fois de plus à ses poursuivants... Il doit maintenant entrer dans l'aile de soin et pénétrer dans le P.S.I.C. où l'attend son ultime épreuve. Aura-t-il le temps de revenir avant l'arrivée des Sniffers? »

Le P.S.I.C.

Le PsychoSoins par Immersion matricielle Contrôlée est un énorme monstre d'électronique sophistiqué mis au point pour le traitement des cyberpsychos les plus dangereux. Utilisant les techniques de réalité virtuelle les plus avancées, il permet de générer l'illusion parfaite d'un voyage à l'intérieur d'un monde artificiel superréaliste évolutif et interactif ; à tel point qu'il est impossible de démêler création et réalité. Ainsi, les psychiatres font évoluer leurs patients dans des micro univers virtuels dont ils contrôlent entièrement les paramètres afin de les guérir. Pour se connecter à la machine, nul besoin de câblage ou

Jack « Colakiller »





À l'intérieur du P.S.I.C....

d'équipement cybernétique : on attache le patient dans une sorte de sarcophage assurant toutes les connexions externes. Il n'existe que trois de ces machines à travers le monde et nombreux sont ceux qui restent sceptiques quant à ses vertus thérapeutiques... Un des rares patients à être sorti du Saint Georges Allec Hospital vivant la surnomme d'ailleurs le « voleur d'âme ».

Pub! Envie de vous évader? De quitter ce quotidien de violence, d'oublier ces années noires? Faites confiance au futur : la cryopréservation va vous permettre de traverser les années, les siècles sans souci. Venez dans nos agences Eternity For Ever, l'accueil y est chaleureux et les conseils gratuits. Confiance, sérieux, réputation, ça se passe comme ça chez Eternity.

Le Kimpi

« Nous avons réservé une petite surprise à notre valeureux candidat : l'un de nos Sniffers est muni

d'un Kimpi sans persopuce à l'image de monsieur Millord ici présent... »

Le Kimpi, ou Kit Intégral de Morphomimétisme Psychophysique Immédiat, rassemble tout ce que la technologie des années 2020 compte en matière de modification d'apparence ainsi que les révolutionnaires persopuces. Inventées par un techie génial, fou de théâtre et d'holociné, elles permettent d'endosser la personnalité, l'attitude générale et les connaissances grossières d'un individu quelconque. Les Kimpi comprennent, entre autres, une Morphderm, peau synthétique qui a la particularité de mimer à la quasi-perfection les traits du visage et les défauts de peau de n'importe quel individu ; un synthétiseur de voix, une paire d'yeux artificiels et une persopuce de son choix. Bien qu'officiellement les kimpis n'existent qu'en version limitée aux personnages imaginaires ou historiques décédés (plus de cinquante modèles sur le catalogue des Trois Switches : d'Hitler à Philip Marlowe en passant par un certain William Gibson), certains murmurent qu'il existe des modèles « parfaits » utilisés à des fins militaires. Quelques vidéotextes inquiétants font état de l'existence de fabricants de persopuces sur mesure, à l'image de n'importe qui...

« Nom d'un circuit périmé! Maître, vous ici! Vous êtes venu m'aider, soyez-en remercié... Mais... Mais, que vous arrive-t-il? J'ignorais que votre bras était démontable... Maître, soyez raisonnable, veuillez ranger cette scie circulaire... Maître?... »

Où il est temps de rendre l'antenne...

« Mesdames et messieurs, vous assistez à un événement extra-ordinaire : voici notre sympathique candidat, sire Gwô, qui fait son entrée sur le plateau en compagnie de nos Sniffers! Et oui, non seulement il a survécu, mais en plus il est parvenu à amadouer nos tueurs. Ah! Pas de massacre ce soir mais... que d'émotions! Mais ce n'est pas terminé... Les cinq hommes sortent leurs armes et... ils se dirigent vers MOI!... Soyez raisonnable mon cher Gwô, ce n'est qu'un jeu après tout... Et vous messieurs, rangez ces instruments conton-

ne peut faire la différence entre la réalité et la simulation, toutes les sensations et les interactions avec ce monde étant parfaitement reproduites. La génération de l'univers est contrôlée de l'extérieur par un manipulateur qui peut modéliser tout objet existant ou non afin de fournir un « équipement » au patient. Si on connecte plusieurs sarcophages au P.S.I.C., on peut faire évoluer plusieurs individus dans le même univers. Appliquez les règles comme s'il s'agissait d'un univers réel en donnant aux netrunners un net avantage dans les initiatives et les combats. La « mort » dans l'univers virtuel correspond à une embolie cérébrale dans la réalité.

Jack « Colakiller »

INT 4 REF 12 SF 2 MV 9 CON 12
Cybernétique : tout accessoire de mode en version fluo ; blindage face et torse ;

Conseils pour les débutants

L'Encyclopédie transuniverselle n'est pas un scénario, mais plutôt une « boîte à outils » où vous trouverez pêle-mêle : des lieux étranges, de nouvelles créatures, des objets technologiques ou magiques... et une toile de fond humoristique pour rendre l'ensemble agréable à lire. Piochez-y ce qui vous plaît pour agrémentez vos parties. Si vous souhaitez transformer « Think & Run » en véritable aventure, nos Instantanés ci-dessous vous donneront quelques idées de départ.

INSTANTANÉS

● L'éternité en mille morceaux

L'une des branches d'Eternity For Ever est pourrie : sous la pression d'un boostergang téléguisé par une corporation médicale modeste, certains corps disparaissent des cryosarcophages et sont vendus, en pièces détachées, sur le marché des organes!

● Chantage express

Art Tinkel, un techie médiocre et véreux décide de tenter le « gros coup » : il se fait engager chez Cyber 30' en tant que livreur installateur et implante sur une partie du matériel livré (soft et hardware vendus dans les quartiers chics) un virus techno-informatique destructeur. Quelques jours plus tard, il envoie un ultimatum aux victimes en leur proposant l'antidote en échange d'une forte somme d'argent. Les PJ sont chargés d'enquêter sur de mystérieux décès causés par des prothèses ou des programmes défectueux...

● Contes virtuels

Un cyberpsychiatre passablement déséquilibré recrée, grâce au P.S.I.C., un microcosme féodal et fantastique dans la Matrice où il enferme, après les avoir séduites, toutes ses conquêtes féminines. Il y a redonné vie, par quelques géniaux algorithmes, à des créatures et des personnages de contes et de légendes. Les PJ, chargés d'enquêter sur la disparition d'une célèbre Rockergirl, vont tomber dans les griffes du médecin.

dants, vous allez blessez quelqu'un... Ici Palace Studio, à vous Network 54!...

Christophe Debien

illustration : Éric Guttierrez

Aide de jeu pour Cyberpunk

Max Baron

Média chic et clean, il s'est rapidement enrichi et possède sa propre maison de production qui distribue toutes sortes d'émissions populaires : du sitcom insipide au scoop politique en passant par les jeux.

C'est un être froid mais loyal.

INT 10 TECH 4 REF 8 SF 9 CH 8

BT 10 MV 7 EMP 8 CON 7

Cybernétique : Dermteinte ; Audiovox ;

Cyberoptique avec microvidéo, AI, TE, AL ;

Cyberaudio avec EAM, LR, DM, MD.

Le P.S.I.C.

Cette machine révolutionnaire permet la modélisation d'un univers virtuel de la taille d'une ville en superréaliste, voire d'un monde en photoréaliste. Une fois connecté, le patient

Maintronz, étripeur ; lance-flamme, laser ; Cyberoptique (AI, AL, IR).

Talents : Pistolet-mitrailleur +7, Sens du combat +9, Armes lourdes +5, Mêlée +8.

Le Kimpi

Disponibilité commune (version populaire) à rare (version militaire). Les éléments peuvent être acquis ensemble ou séparément (les chiffres désignent le prix en E\$ puis le coût en points d'humanité) : morphderm (1200/2d6) + synthétiseur de voix (600/1d6) + œil artificiel avec empreinte rétinienne (1500/3d6) + cheveux (300/2) + persopuce (2000/4d6) + support de puce (200/1d6) + sexe masculin (300/2d6). Le kit complet coûte 6000 E\$ et 13d6 de perte d'humanité.

Les persopuces donnent 6 des compétences du personnage recrée à niveau +2. Elles subissent les mêmes limitations que les puces classiques.

Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition



Appendice

Bestiaire Monstrueux™

Les Monstres des Royaumes

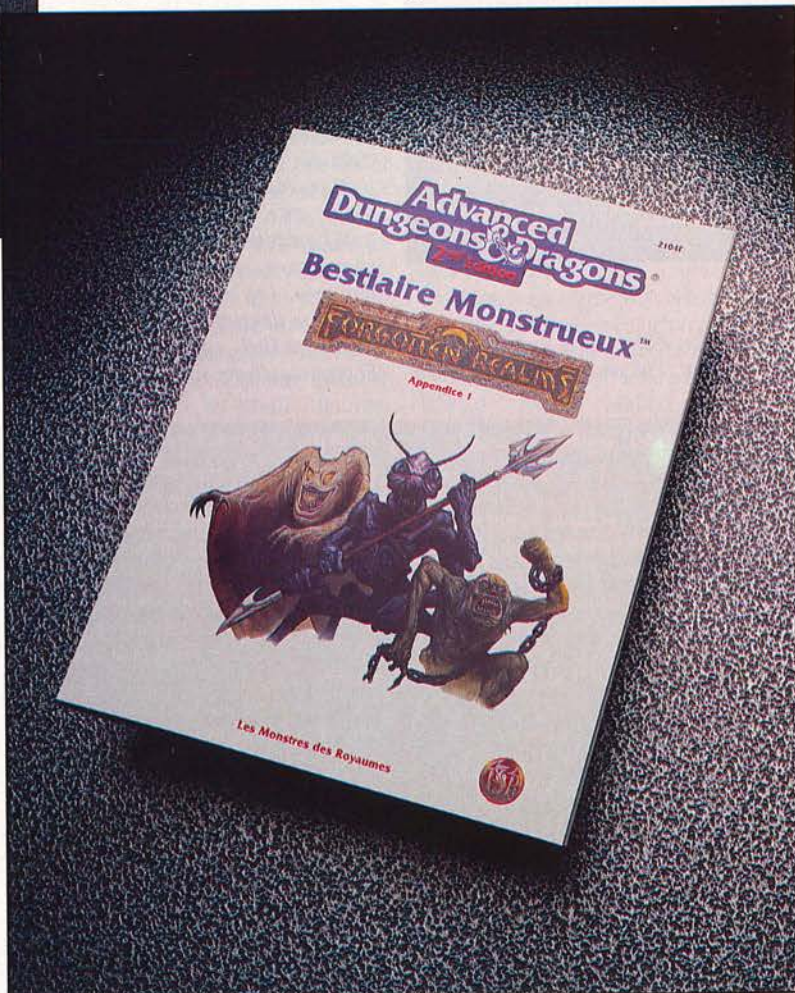


Le second volume du *Bestiaire Monstrueux*™ vient de paraître. Ces monstres se sont échappés des Royaumes Oubliés pour envahir vos parties du jeu AD&D®. Depuis le svirfnebelin gnomique jusqu'à la mortelle dracoliche, de la cauchemardesque freyeur au minuscule singe-araignée, ils sont tous là ! Combattez les semi-tyrannœil du Nord, les dinosaures des jungles de Chult et les dragons orientaux de Kara-Tur. Ajoutez ces monstres à ceux du volume un, et lâchez-les sur vos joueurs !

Disponible cette année en français



TSR, Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
Royaume-Uni
Tel: 19 44 223 212517



CASUS

Belli

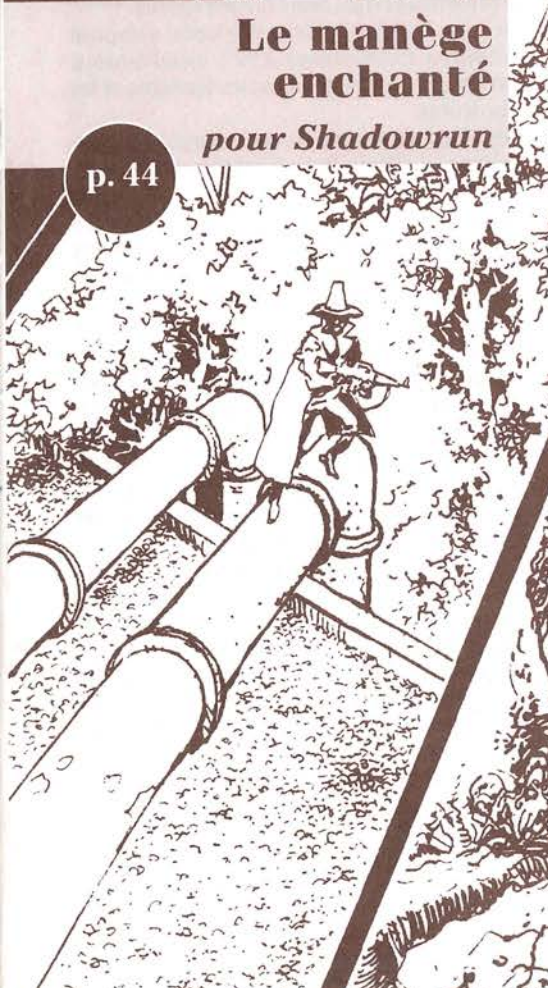
80

Cet
encart détachable
correspond aux pages 43 à 74.



p. 48

**Beaucoup
de bruit pour rien**
pour Ars Magica



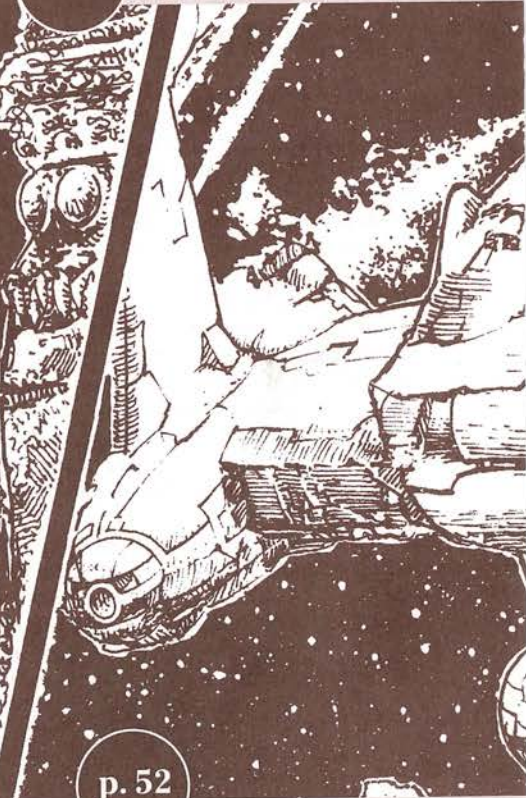
p. 44

**Le manège
enchanté**
pour Shadowrun

et
le scénario
**Grand Ecran
Le Quatrième
Cavalier**
*pour L'appel
de Cthulhu*

p. 56

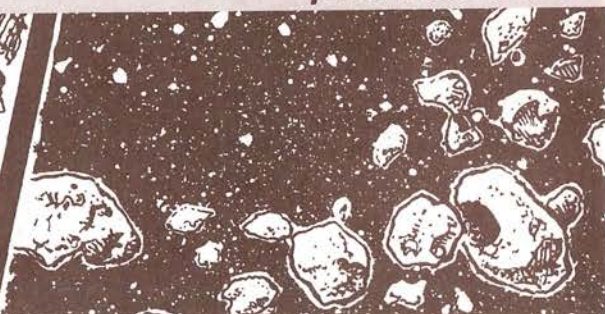
**Deux hommes
et un couffin**
pour Stormbringer



p. 52

DESTINATION
AVENTURE

**Les hordes
impériales**
pour Star Wars



Un scénario Casus Belli pour

Shadowrun

Le manège enchanté

Une aventure pour meneur de jeu, joueurs et personnages expérimentés.



Silver Dome

En 2049, eu égard au développement économique et surtout immobilier de Seattle, plusieurs dizaines d'hommes d'affaires et d'instituts financiers s'unissent pour monter ensemble un vaste projet : le Silver Dome. Ce complexe immobilier de plusieurs milliards de nuyens comportera un vaste centre commercial, des logements et des bureaux, ainsi que plusieurs stations de métro et de trains afin d'en assurer la desserte. Malgré sa taille, il ne sera rien comparé au monstre qu'est l'arcologie de Renraku. La grande idée du Silver Dome, c'est que l'ensemble s'articule autour d'un vaste dôme, transparent de l'intérieur mais argenté à l'extérieur, qui abrite un vaste parc peuplé des plus beaux représentants de la faune et de la flore nord-américaines.

Suite à des problèmes techniques et surtout politiques, ainsi qu'à l'arrêt des travaux le temps que le FBI enquête sur les liaisons de certains actionnaires avec la Mafia, le projet a pris énormément de retard et les frais de justice ont alourdi considérablement la note. Aucun des nombreux actionnaires, pour la plupart concurrents dans toutes leurs autres activités, ne voulant mettre la main au portefeuille, Seymour Wappler, le directeur du projet a décidé d'improviser et de s'adapter. Afin de compenser le surcoût, il a fait des économies sur les travaux et notamment sur les installations de sécurité, les rendant quasi inopérantes. Dans le même ordre d'idée il a conclu le contrat de gardiennage non pas avec la prestigieuse Knight Errant mais avec la Redmond Security Services, une petite société locale, pour le quart des honoraires demandés par KE.

Grâce à ces économies le Dôme fut achevé et ouvert en grande pompe, le 1^{er} avril 2052, en présence du gouverneur de Seattle et de Maria Mercurial dont la présence, achetée à prix d'or, assu-

ra le succès médiatique et donc commercial du complexe. Ce fut le seul budget dans lequel Seymour Wappler ne fit aucune coupe claire.

Les rats investissent le navire

Les Psychedelic Warlords, un gang d'Inverness, le quartier dans lequel est installé le Dôme, ont été les premiers à revendiquer le complexe comme leur territoire, avant même qu'il ne soit achevé. Ils durent affronter les Boogey Men, un autre gang du quartier, avant de pouvoir concrétiser leurs ambitions. Cette guerre des gangs eut lieu dans les recoins sombres du gigantesque chantier, au milieu du fracas des bétonneuses et des grues. La victoire finale des Psychedelic Warlords tint moins à l'intelligence de leur chef, Brooke, qu'au soutien de Rudyard « Sledgehammer » Smith, le chef du détachement de la Redmond Security Services affecté au Dôme. Celui-ci comprit très vite les intérêts financiers qu'il retirerait à laisser un gang « raisonnable » tenir le Dôme.

Les Psychedelic Warlords rackettent bien évidemment les magasins mais de façon fort polie, presque « honnêtement » et comme ils protègent effectivement le complexe contre toutes les autres formes de criminalité, ils sont en fait une sorte de milice secondaire, complémentaire de la trop faible Redmond SS. De plus, ils prennent bien garde à rester fort discrets et à n'agresser les gens qu'à dose homéopathique et sans jamais causer de blessures graves. En un mot, plutôt que du parasitage il s'agit d'une sorte de symbiose entre les Psychedelic Warlords et le Dôme, dans laquelle tout le monde trouve son compte : les commerçants prospèrent en toute sécurité, les habitants ne se font pas plus agresser que dans le reste du centre-ville, les

actionnaires engrangent les bénéfices et Sledgehammer arrive à contrôler le Dôme avec ses maigres effectifs. En un mot le paradis !

Les copains d'abord

Étant des acteurs clés de ce scénario, quelques précisions s'imposent sur ces sympathiques représentants d'un ordre un peu spécial.

Le gang des Psychedelic Warlords, composé d'environ 130 membres à 99 % métahumains, est divisé en deux groupes : les Straights et les Hardcores.

Les Straights, environ 80, sont chargés de la surveillance du Dôme. Ils sont habillés relativement normalement et leur appartenance à un gang ne saute pas aux yeux. Ils ne sont pas armés, à part quelques rares armes blanches, et agissent la plupart du temps comme de simples jeunes qui s'ennuient dans les couloirs et les allées du Dôme. Ils sont tous équipés de téléphones cellulaires qui leur permettent de contacter très rapidement le reste du gang et d'appeler à l'aide des Hardcores. Ce sont eux qui interagissent avec le monde extérieur, et ils sont à la fois les yeux, les oreilles et la bouche du gang. Ils prélèvent les tributs, repèrent les victimes potentielles ainsi que les auteurs de troubles, en clair ce sont des gangsters en civil.

Les Hardcores vivent dans les recoins et les couloirs du Dôme, inoccupés en raison du manque d'effectifs dû au problème de budget. Ils vivent, mangent et dorment dans les souterrains et la plupart n'en sortent jamais, sauf à l'appel des Straights. Étant à l'abri des regards des habitants, ils n'ont pas les mêmes restrictions vestimentaires. Ils sont donc des caricatures de gangsters et cherchent à tout prix à justifier par leur tenue et leur armement leur nom de Psychedelic Warlords. Grâce à leur grande connaissance des couloirs et des conduits techniques,

ils peuvent se déplacer dans tout le Dôme sans être remarqués. C'est un de leur plus grand avantage et c'est cette mobilité étonnante qui leur permet de circonvenir rapidement tous les problèmes quels qu'ils soient. Pour passer le temps, les Hardcore se livrent à toutes sortes de facéties telles que des courses de motos sur les voies de chemin de fer, des chasses aux rats diaboliques et autres joyeusetés qui restent relativement discrètes. Néanmoins, pour décompresser, ils se rendent tous les mardis soir au *Factory*, une boîte de nuit illégale de la désolation de Redmond, où ils peuvent socialiser un peu et montrer aux autres gangs leurs couleurs et leurs habits vraiment psychédélics. Ils sont très appréciés au *Factory* en raison de leur neutralité, renforcée par le fait que personne ne sait où ils vivent en temps normal et quel est leur territoire.

La Mort Qui Rampe

Dans les nations sioux se trouve un groupe de chamans, tous rescapés de la guerre avec les blancs et qui n'ont pas oublié les camps de concentration américains ni les exécutions sommaires. Pour eux, la guerre ne sera terminée que lorsque le dernier homme blanc aura quitté la terre des Indiens. Ce groupuscule d'extrémistes se nomme le Peuple des Oiseaux.

Dans leur recherche permanente du pouvoir, ils ont localisé un artefact très puissant ayant appartenu à un chaman indien lors des révoltes de 1880. Cette parure de chef a été localisée au cours d'une quête astrale en plein Seattle, enterrée au milieu du superbe parc du Silver Dome dont la beauté reconnue ne doit pas être totalement étrangère à cette relique indienne. Pour récupérer cet objet sacré, appelé La Mort Qui Rampe (ce qui laisse présager de son usage habituel), le Peuple des Oiseaux se trouve bien embêté. Autant ils sont efficaces pour combattre les blancs dans les plaines de leurs ancêtres autant ils sont incapables de survivre dans la jungle urbaine de Seattle où leurs totems naturels ne peuvent agir correctement. De plus, une bande de chamans extrémistes fichés comme activistes pro-indiens par le FBI a peu de chance de pénétrer et d'opérer sans encombre au sein de la métropole. Ils décident donc d'envoyer un de leurs plus jeunes membres, Chevauche l'Éclair, non encore initié aux rites secrets et dont le totem Loup assure la fidélité et l'obéissance. Pour l'aider ils lui adjoignent un guerrier sioux, vétéran des guerres indiennes et connaissant parfaitement Seattle, Chivato.

Nos deux compères se rendent donc à la ville, de sombres pensées plein leur cœur, et entreprennent les manœuvres d'approche pour s'emparer de La Mort Qui Rampe.

Ils se rendent vite compte que l'obstacle principal à leur projet sont les Psychedelic Warlords. En effet, l'obtention de La Mort Qui Rampe nécessitant une cérémonie longue et pénible au cours de laquelle l'exécutant ne doit pas être dérangé, cela implique que ni la Redmond SS ni les Psychedelic Warlords ne soient capables de venir perturber l'atmosphère. Chivato et Chevauche l'Éclair entrent par la petite porte chez les Boogey Men, réfugiés depuis leur défaite dans les bas fonds d'Inverness, et

commencent une ascension hiérarchique météorologique grâce aux talents guerriers de Chivato et à l'utilisation discrète des sorts de manipulation de Chevauche l'Éclair. Chivato tue en combat singulier le maître d'armes des Boogey Men et prend sa place pendant que Chevauche l'Éclair réussit à contrôler magiquement Hellraiser, le chef du gang. Cela fait, ils lancent le gang dans une guerre à outrance contre les Psychedelic Warlords, en «suggérant» magiquement l'idée à Hellraiser.

S'ils gagnent la guerre contre les Psychedelic Warlords, ils pourront tranquillement faire la cérémonie et s'ils ne l'emportent pas, ils profiteront de la confusion pour l'exécuter quand même, mais avec moins de chance de réussite. Les Boogey Men ne servent donc que de chair à canon. Néanmoins, pour avoir des chances raisonnables de réussite, Chivato les a entraînés à la guérilla urbaine, leur a procuré des armes grâce à l'argent du Peuple des Oiseaux et surtout s'est procuré les plans du Silver Dome par l'intermédiaire de Goon, un decker de ses amis.

Avec tous ces atouts et l'avantage de la surprise, la guerre, commencée une semaine avant que les personnages ne soient impliqués dans l'histoire, est un franc succès pour les Boogey Men. Les Psychedelic Warlords, surpris et attaqués alors qu'ils se croyaient inamovibles, subissent de lourdes pertes. Encore quelques jours et les agresseurs pourront se déclarer maîtres du Dôme, et donc commencer la cérémonie.

Ces sanglants combats n'ont, au moment où le scénario commence, pas eu de grandes répercussions dans la presse car ils restent localisés dans les coulisses du Dôme, hors de vue des habitants et des médias. Mais le conflit se transformant au fil des jours en guerre totale, les balles perdues et les attentats aveugles vont aller en augmentant, attirant l'attention de la Lone Star et, pire que tout, des médias. C'est au beau milieu de ce conflit naissant que vont se trouver plonger les personnages.

Affaire conclue ?

Les personnages sont appelés par leur contact habituel, qui leur donne rendez-vous avec leur employeur dans un restaurant discret du Silver Dome. L'employeur est un agent corporatiste d'une cinquantaine d'années au look suranné et à l'expression troublée. Il se présente étonnamment sous son vrai nom, Rick Turner, président fondateur de la Redmond Security Services. Il apprend aux personnages que depuis une semaine des gangs se font une guerre larvée au sein du Dôme, situation qu'il ne peut tolérer. Pour des raisons qui lui sont propres (en fait l'absence de normes de sécurité décentes) il ne veut absolument pas que la Lone Star ou la municipalité soit mêlées à l'affaire ou apprennent quoi que ce soit.

Le maître mot de ce run est donc la discrétion. Les personnages, s'ils acceptent, sont chargés de localiser les belligérants et de leur faire comprendre qu'ils feraient bien d'aller jouer ailleurs. Ce que Rick ignore bien évidemment, c'est que les deux gangs ne sont pas apparus spontanément comme il le pense, mais que les Psychedelic Warlords défendent leur territoire. Son orgueil est trop grand pour penser que c'est autre chose que l'excellence de ses gardiens

qui assure en temps normal une sécurité si grande dans le Dôme.

Le contrat du Dôme est vital pour sa société et il ne veut aucunement le laisser partir. N'ayant pas beaucoup d'argent de par son budget ultra serré, et ne pouvant se permettre de faire apparaître les honoraires des Shadowrunners dans sa comptabilité, il négociera au plus juste leur rétribution qui sera au maximum de 10 000 ¥ par personne après résultat. L'âpreté avec laquelle il négociera devrait mettre la puce à l'oreille des personnages.

Une fois l'accord conclu, il leur fournira des passes magnétiques qui permettent, dit-il, de franchir toutes les barrières de sécurité et tous les détecteurs. Rick ignore que les passes permettent effectivement de franchir tous les barrages, y compris ceux du Q.G. de la Redmond SS dans le Dôme. Cela est dû au manque de senseurs et à leur mauvaise qualité. Il leur confiera aussi le code de cryptage du réseau radiophonique de la Redmond SS.

Il leur dira ensuite de se rendre au poste de sécurité du hall nord où les attend le chef de la sécurité qui est au courant de leur rôle. Il les saluera en leur répétant que Sledgehammer et lui-même sont à leur disposition pour les aider mais qu'ils sont les deux seuls dans le Dôme à connaître leur existence et leur rôle.

Dans la fosse aux lions

Seul dans son commissariat, Sledgehammer accueille les personnages avec une bonhomie que sa transpiration nerveuse rend totalement déplacée. Il explique avoir envoyé les hommes du commissariat en patrouille pour l'après-midi afin de pouvoir parler tranquillement. Cette explication ne résiste pas à une observation un peu poussée des locaux qui montre qu'ils ne sont quasiment jamais utilisés. Il se déclare ravi de travailler avec les runners même s'il pense ne pas leur être d'un grand secours du fait qu'il est débordé de travail. Il leur souhaite la bienvenue et leur dit d'aller où bon leur semble.

Interrogé sur la guerre actuelle il déclarera qu'elle est due à la décadence de la civilisation occidentale et que, de toute façon, de son temps, cela ne se passait pas comme ça et que les honnêtes gens pouvaient vivre tranquilles, etc. Bref, il éludera toutes les questions, noyant les personnages sous un torrent verbal fait de lieux communs et d'affirmations poussives, préférant passer pour un incompetent que pour un flic corrompu ayant perdu le contrôle du cancer qu'il a lui-même laissé introduire dans le Dôme. Sur une dernière déclaration vibrante d'inutilité il saluera les personnages et partira d'un pas un peu trop rapide pour être vraiment calme.

A partir de ce moment les personnages sont livrés à eux-mêmes et ils devront prendre l'affaire à bras le corps s'ils ne veulent pas être débordés. Les événements vont se dérouler à cent à l'heure sans se préoccuper d'eux et ils peuvent très vite se retrouver totalement dépassés. Aucune chronologie fixe n'est donné, le meneur de jeu faisant intervenir tel ou tel protagoniste dès que l'ambiance «speedée» retombe. Mais avant de décrire ce qui risque d'arriver, voici, comme si cela ne suffisait pas, quelques joyeux lurons supplémentaires, attirés par le chaos ambiant. ▷

Complications

Knight Errant possède un réseau d'informateurs qui s'étend au sein même de la Redmond SS, ce qui lui a permis d'être au courant du commencement de la guerre. Afin de récupérer le contrat de gardiennage du Dôme et pour laver l'affront que cette ridicule et minuscule corporation a osé lui faire, elle met sur pied un plan.

Celui-ci consiste à pousser un policlub raciste, le WAR (White Aryan Resistance), à appliquer matériellement ses belles théories sur les races inférieures et supérieures. Noyauté depuis des mois par KE, les dirigeants obtus de ce groupuscule nazifiant n'ont aucune peine à franchir le pas et à entrer dans la lutte armée, d'autant plus facilement qu'Ares, la maison mère de KE, leur fournit des armes à des prix défiant toute concurrence.

Les victimes désignées de cette purification ethnique sont, comme par hasard, les bandes de Métahumains sévissant à Inverness, le quartier dans lequel le WAR vient juste d'emménager suite à une très généreuse et mystérieuse donation provenant bien sûr de KE. Ces deux gangs de « sous-hommes » sont bien entendu les Boogey Men et les Psychedelic Warlords.

Grâce à leur surarmement et la présence dans leurs rangs de plusieurs mercenaires payés par KE et ayant miraculeusement « rejoints » la belle et noble cause du WAR, les actions commandos sont aussi spectaculaires que meurtrières.

Le but de KE est de causer suffisamment de chaos pour attirer l'attention des médias et de la Lone Star afin que l'incompétence de la Redmond SS soit tôt ou tard dénoncée et son contrat rompu; elle n'aurait plus qu'à le récupérer.

KE préférerait que les choses se passent sans trop de casse et qu'un accord à l'amiable soit vite trouvé avec la Redmond SS, mais elle est prête à aller jusqu'au bout, y compris mettre le Dôme à feu et à sang, pour écorcher ce contrat. Rick Turner n'est bien sûr pas au courant de cette magouille mais il s'opposera à toute idée d'abandonner le contrat de quelque façon que ce soit, trop attaché qu'il est à la corporation à laquelle il a consacré sa vie.

Les premières actions commandos du WAR débutent le jour de l'engagement des personnages. Elles consistent en des attaques éclair sur des regroupements de gangsters, où les balles ne sont pas perdues pour tout le monde. Après un copieux mitraillage, les fascistes s'égaillent rapidement sans même vérifier le résultat de leur action, en laissant derrière eux des tracts remplis de leur prose nauséabonde.

Silver Stalingrad et autres joyeux manèges !

Au fur et à mesure de l'aventure, les attaques, agressions et autres attentats vont aller crescendo, causant de plus en plus de dégâts et faisant des morts sans cesse plus nombreux, attirant par là même l'attention des médias. Dès le deuxième jour, les personnages pourront remarquer des équipes de télévision et même des journalistes déguisés en passants, une caméra dans l'œil, épiant le moindre recoin, à l'affût de



sang et de larmes à passer entre deux pubs pour viande canine. Étant donné l'importance des médias dans le Sixième Monde, et la discrétion absolue demandée par Rick Turner, les personnages devront faire très attention à ce quatrième pouvoir. Néanmoins, ne voulant pas être mêlée de près ou de loin à toute cette histoire, et surtout pour éviter que son nom soit lié à celui du WAR, KE n'a absolument pas rencardé les médias, préférant les laisser trouver tout seuls. Ceux-ci, habitués à être fortement tuyautés par le milieu et les corpos, se trouvent donc désemparés face à cette vague d'attentats et cette guerre des gangs, auxquelles ils ne comprennent rien. Cela devrait aider les personnages à les contrer.

Le déroulement exact du scénario dépend beaucoup trop des actions, ou de l'inaction, des personnages, pour pouvoir être décrit par le menu. Voici donc ce que les personnages devront faire pour ne pas rater l'aventure et éviter que le Silver Dome ne devienne rouge de sang :

- Comprendre que les Boogey Men agissent stupidement, car à part causer des dégâts importants aux Psychedelic Warlords, ils ne peuvent en aucun cas gagner leur territoire en raison du carnage occasionné qui fera forcément intervenir la Lone Star. Démasquer Chivato et Chevauche l'Éclair (dont l'aura est visible en vision astrale ainsi que les sorts de contrôle qui le lient à Hellraiser) est donc la solution. Une fois les sorts annulés, Hellraiser se replie avec son gang après avoir engagé des négociations d'armistice avec les Psychedelic Warlords,

trop contents d'avoir la paix. Un autre moyen de voir que les Boogey Men ne sont pas (plus) un simple gang, réside dans l'observation de leurs tactiques de combat, par trop militaires, et leur matériel, trop neuf et trop puissant pour des gangsters.

S'ils font des prisonniers, ou inspectent des cadavres de Boogey Men, les personnages pourront remarquer qu'ils possèdent tous un plan très précis du Dôme et de ses souterrains. Ce genre de renseignements étant top secret ils devraient s'étonner de les trouver sur de simples punks. Une enquête dans le milieu des deckers permettra de localiser Goon, le decker qui a vendu les plans à Chivato. N'ayant pas été payé correctement selon lui, il ne se gênera pas pour parler de son run pour l'Indien en donnant tous les détails possibles. Aux personnages de les exploiter.

- Le Johnson de KE qui a mis sur pied l'affaire WAR a commis deux erreurs majeures qui lui coûteront sa place si son employeur les découvre. Il a vendu directement des armes Ares portant des numéros de série officiels, ce qui permet de remonter jusqu'à leur fabricant, donc jusqu'à KE; et il a employé des mercenaires en leur annonçant clairement qu'ils allaient travailler en sous-marin pour KE, plutôt que de les employer « en aveugle ». Ces deux erreurs peuvent être exploitées par les personnages.

A la moindre menace un peu sérieuse de dévoiler tout à la presse, Knight Errant remballera tout et balancera les militants du WAR à la Lone Star, en ayant pris bien soin de cacher au préalable les mercenaires qu'elle avait engagés.

- Réussir à survivre dans cette jungle urbaine au milieu de trois groupes surarmés connaissant bien le terrain, avec en plus, Sledgehammer comme faux ami. Celui-ci, devant le risque que constituent les personnages s'arrangera, d'une part pour les mettre sur le plus de fausses pistes possible, et d'autre part essaiera de préparer quelques malheureux accidents. Comme il a accès à toute la domotique du Dôme il lui est facile de déclencher à mauvais escient tel ou tel appareil de « sécurité ». Si jamais il apprend que les personnages sont au courant de ses liens avec Brooke, il lancera un avis de recherche à tous les membres de la Redmond SS pour abattre à vue ces dangereux terroristes. Il justifiera son action auprès de Rick Turner en arguant que les « mercenaires » pourris que celui-ci a engagés se sont retournés contre lui moyennant finance. « La différence entre un mercenaire et un chien, c'est que le chien ne mord jamais son maître » ajoutera-t-il en guise d'épithaphe.

Et la mort vint

Une semaine après l'engagement des personnages, Chevauche l'Éclair effectuera, s'il le peut, la cérémonie de récupération de La Mort Qui Rampe. Cette très longue et pénible cérémonie exige qu'il passe plus de douze heures en quête astrale, son corps inanimé bien en évidence au milieu du parc, entouré de ses gris-gris et

CARACTÉRISTIQUES

► Rudyard « Sledgehammer » Smith

C6 R4 F6 C3 I4 V2 E4 M- R4

Armure : 6/4

Initiative : 6+2d6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

Talents : Armes à feu 4, Combat à mains nues 6, Combat armé 6 (Bâton 7 / Maillet 8), Étiquette (Rue) 6, Étiquette (Corpo) 4.

Matériel : armure lourde partielle, maillet (9M Étourd.), Browning Max-Power, radio cryptée, menottes, réflexes câblés (1).

► Brooke, ork

C9 R6 F10 C5 I4 V4 E0,75 M- R5

Armure : 6/4

Initiative : 7+2d6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/4

Talents : Armes à feu 4, Combat à mains nues 8, Combat armé 8 (Arme tranchante 9 / Hache 10), Étiquette (Rue) 8.

Matériel : armure lourde partielle, hache de combat, radio cryptée, téléphone cellulaire cortical, sono miniaturisée de 200 watts avec show laser intégré, bras cybernétique de style baroque rococo avec griffes permanentes.

► Psychedelic Warlords Straight (orks pour la plupart)

C6 R4 F6 C2 I3 V3 E6 M- R3

Armure : 0/1

Initiative : 3+1d6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/3

Talents : Armes à feu 2, Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Étiquette (Rue) 6, Négociation 4, Dérobée 3.

Matériel : blouson en cuir synthétique, téléphone de poignet, radio codée, couteau, membre cybernétique (au choix), Streetline Special (quelques membres).

► Psychedelic Warlords Hardcore (trols en majorité)

C8 R3 F8 C1 I2 V1 E6 M- R2

Armure : 4/2

Initiative : 2+1d6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

Talents : Armes à feu 4, Combat à mains nues 5, Combat armé 5, Étiquette (Rue) 4.

Matériel : manteau blindé, hache ou katana, HK 227, téléphone cellulaire, radio, Browning Max-Power, couteau, couleurs du gang, habits délirants et psychédéliques.

► Mr Johnson d'Ares

Mr Johnson des contacts du livre de règle.

► Chevauche l'Éclair, chaman Loup

C4 R3 F2 C4 I5 V6 E6 M6 R4

Armure : 2/1

Initiative : 4+1d6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/4

Talents : Armes à feu 3, Combat armé 3, Étiquette (Rue) 1, Étiquette (Tribale) 6, Théorie magique 5, Sorcellerie 5, Invocation 5.

Matériel : blouson en cuir, tomahawk, Browning Max-Power, fausses griffes sur l'avant-bras droit, gris-gris cachés, couleurs des Boogey Men. Sorts : Balle de mana 4, Détecter les ennemis 2, Contrôler les pensées 4.

► Chivato

C5 R6 F5 C2 I6 V4 E0,1 M- R6

Armure : 5/3 Initiative : 12+4d6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/4

Talents : Armes à feu 7, Combat à mains nues 6, Combat armé 5, Étiquette (Rue) 6, Étiquette (Tribale) 5, Dérobée 4, Moto 4.

Matériel : blouson blindé, tomahawk avec scalp, Uzi III interfacé, réflexes câblés (3), yeux cybernétiques avec vue thermographique, téléphone cellulaire, interface pour armes, couleurs des Boogey Men.

► Boogey Men (orks en majorité)

C6 R3 F6 C1 I3 V3 E5,8 M- R3

Armure : 0/1

Initiative : 3+1d6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

Talents : Armes à feu 4, Combat à mains nues 4, Combat armé 5, Étiquette (Rue) 4, Dérobée 4.

Matériel : habits en cuir synthétique ressemblant à ceux d'un croque-mitaine, machette, couleurs du gang, Remington Roomsweeper (à balles), Browning Max-Power, griffes rétractables.

► WAR

C4 R4 F4 C2 I2 V3 E6 M- R3

Armure : 5/3

Initiative : 3+1d6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

Talents : Armes à feu 5, Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Étiquette (Politique) 4.

Matériel : veste blindée, uniforme brun avec triskel en brassard, M22A2 avec visée laser, Ares Predator, 6 grenades défensives, tracts du WAR.

► Mercenaires du WAR

Archétype Mercenaire du livre de règle.

► Goon

Archétype decker du livre de règle.

d'encens. Si personne ne le dérange, La Mort Qui Rampe sera lâchée dans le Dôme, libérant les instincts les plus bas de tous les Humains et Méta-humains n'ayant pas au moins un quart de sang indien. Ceux frappés par la malédiction verront toute la noirceur de leur âme resurgir à la surface et agiront selon les pulsions les plus ignobles de leur personnalité. Inutile de dire que le Dôme deviendra en quelques heures un véritable enfer, et que seule la Lone Star avec ses troupes d'assaut

et ses mages exorcistes pourra venir à bout de ce gigantesque armageddon urbain.

Question de style

Les deux mamelles de ce scénario sont la rapidité des actions des différents belligérants qui doivent véritablement noyer les personnages sous un torrent de violence et de fureur, et le Silver Dome lui-même. Le meneur de jeu peut s'ins-

pirer de films tels que *Subway*, *Warriors*, *Day of the Dead* et *Stalingrad* pour faire revivre à la fois la magnificence et la sophistication du gigantesque complexe immobilier, totalement inhumain, et la noirceur de ses coulisses et de sa faune qui, telle des rats vit sur les ordures de son hôte.

Mathias Twardowski

illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario *Casus Belli* pour

Ars Magica

Beaucoup de bruit pour rien

Cette aventure est destinée à des **personnages qui débutent** à *Ars Magica* ou qui, à la rigueur, n'ont qu'une poignée d'aventures à leur actif. Le **Conteur peut être moyennement expérimenté, voire débutant**, ainsi que les **joueurs**.

Introduction

Les personnages vont bientôt faire la connaissance d'un univers dont ils ignorent tout : le monde des fées (ou « êtres féériques »). On supposera, pour les besoins du scénario, que les PJ n'en ont jamais rencontrées. Ils savent, comme tout un chacun, que ces êtres sont par nature discrets et imprévisibles, et que leurs motivations échappent totalement à l'entendement des humains. Les magiciens de l'Alliance possèdent pourtant un ouvrage à leur sujet, intitulé *De Maniis Larvisque*, mais il est particulièrement obscur, et ils n'y ont au mieux jeté qu'un vague coup d'œil.

L'action se déroule en principe dans le sud du royaume de France, là où se trouve probablement l'Alliance des personnages, mais le cadre exact importe peu, pourvu qu'il y ait des champs, des forêts et des petits villages. C'est le Prin-

temps, à la fois pour l'Alliance et pour le monde : la nature s'éveille, les jours rallongent, l'air est empli de senteurs nouvelles, les cœurs sont légers. Les fées aiment cette saison par-dessus tout.

L'invitation de Jérémus

C'est à l'aube de l'un de ces matins magiques qu'un pigeon voyageur vient se poser sur le rebord d'une fenêtre de l'Alliance. Un message est accroché à sa patte : « Mes amis ! Je viens de faire une découverte extraordinaire ! Pourquoi ne pas venir passer quelques jours chez moi : je pourrai alors vous en dire plus. Je vous attends... Bien à vous, Jérémus. »

Jérémus est un ami de l'Alliance, peut-être même est-il parent avec l'un des mages. C'est un bonhomme très curieux mais fort amical, qui

pratiquait autrefois quelques arts magiques et qui vit désormais presque en ermite dans une vaste chaumière située en pleine forêt, à une quinzaine de lieues de l'Alliance. Ce genre de message énigmatique est tout à fait dans son style, aussi peut-on penser que les mages, qui ne l'ont pas vu depuis plusieurs années, vont sans tarder prendre des dispositions en vue d'un petit voyage. Le Conteur les laissera effectuer leurs préparatifs à leur guise. Quelques heures avant le départ, un second pigeon leur amène un nouveau message : « Post-scriptum : Pourriez-vous s'il vous plaît amener le *De Maniis Larvisque* que je sais être en votre possession. Pour une fois, il va peut-être servir. Amicalement, Jérémus. » Les mages se souviennent sans doute de cet ouvrage poussiéreux qu'aucun d'eux n'a jamais lu mais dont la bibliothèque de l'Alliance possède un exemplaire. Il traite des fées et des lutins, mais sa lecture est très malaisée ; écrit en



latin, il est truffé de références mystérieuses et d'explications embrouillées. Après tout, s'il peut effectivement servir à quelque chose...

Le voyage

Il faut environ trois jours pour se rendre chez Jérémus : que ce soit à dos de mule, à pied ou à cheval, il y a un certain matériel à transporter, et l'allure du groupe se calque automatiquement sur celle des plus lents. L'appel de Jérémus n'ayant rien de pressant, les personnages peuvent prendre leur temps. De fait, le voyage est des plus agréables : l'air est vivifiant, le temps est clément et la petite route serpente doucement entre les collines, ombragée parfois par une forêt calme et bienveillante. De nombreux hameaux peuvent constituer autant d'étapes pour passer une nuit douillette, mais les personnages préféreront peut-être établir un campement à la belle étoile, en organisant des tours de garde pour plus de prudence. Le Conteur est libre d'émailler ce voyage de quelques rencontres : groupe de pèlerins, caravane de marchands, voyageurs en tous genres, voire détresseurs ou bandits de grands chemins (ne pas en abuser toutefois, car la région est censée être relativement sûre). Dans le même temps, un fait bizarre trouble la quiétude d'esprit de nos magiciens : chaque nuit, ils sont habités de rêves étranges, dans lesquels des êtres lumineux, pourvus d'ailes translucides se battent contre des créatures repoussantes, couvertes de poils ou d'écaillés, la gueule garnie de crocs. A chaque fois, les mages sentent qu'ils doivent prendre part au combat, mais ils sont incapables de bouger, et la scène se termine dans une explosion de violence qui les réveille en sursaut et les laisse frustrés, fatigués et de méchante humeur pour le restant de la matinée. S'ils se racontent leurs rêves, ils s'aperçoivent que le fond est toujours le même, mais que la forme varie d'un personnage à l'autre : le lieu n'est pas le même, les protagonistes ne possèdent pas exactement les mêmes caractéristiques physiques, etc. Finalement, la petite troupe arrive au bout de son périple. La demeure de maître Jérémus se dresse au milieu d'une belle clairière, bien abritée au fond d'une vaste forêt. De la fumée sort par la cheminée : les visiteurs sont attendus.

Chantage au « De Maniis Larviisque »

Il est nécessaire de s'attarder un instant sur l'hôte des personnages. Il y a quelques semaines, Jérémus est parvenu à capturer une fée égarée dans la forêt, et l'a placée dans une cage. Intrigué par cette créature, il a pensé que les PJ pourraient lui apporter quelques éclaircissements, d'où son premier message. Peu de temps après, il a reçu une visite désagréable : son vieil ennemi Antémis, un mage assez malfaisant qui connaît des choses sur son passé et ne perd jamais une occasion de le persécuter. Cette fois, avec l'aide de ses hommes de main, il l'a « questionné » assez durement et appris l'arrivée prochaine d'autres mages. Remarquant la petite fée capturée par Jérémus, il a forcé ce dernier à envoyer un nouveau message, demandant à ses invités

d'amener un ouvrage traitant des êtres magiques. Antémis, qui nourrit une sorte d'obsession pour ce genre de volumes, compte ainsi améliorer sa collection. Jérémus doit l'avertir de l'arrivée des PJ, après quoi le mage passera à l'action : dès la première nuit, l'un de ses hommes de main entrera dans la maison de l'ermite volontairement laissée ouverte, se dirigera vers la cache dans laquelle Jérémus aura « soigneusement » dissimulé l'ouvrage pour rassurer ses invités, et s'emparera prestement du livre. Quand au matin les personnages s'apercevront du vol, il sera trop tard : Antémis et sa nouvelle acquisition seront loin. Jérémus pourra alors accuser la petite fée de ce « sortilège » et reporter la colère des magiciens sur elle : après tout, le coffre où le livre était caché n'avait qu'une clef (c'est du moins la version de Jérémus) et ce dernier l'avait confiée à l'un des PJ, quelque chose d'anormal s'est donc passé. Le problème est que les événements ne vont pas du tout se dérouler comme Antémis l'avait prévu. Il ne peut pas se douter qu'en se servant d'une créature innocente pour mettre au point sa sordide machination, il va s'attirer l'inimitié de tout un peuple. Et quand les fées décident de se mêler des affaires des mortels, rares sont ceux qui en sortent totalement indemnes.

Une charmante soirée

Jérémus doit s'efforcer d'accueillir les PJ à bras ouverts, même si son cœur est lourd par avance d'une trahison à laquelle il ne peut se soustraire. Avec un peu d'observation, les personnages peuvent se rendre compte que le moral de leur ami n'est pas au beau fixe. Il s'efforce bien de paraître enthousiaste et enjoué, mais ses tentatives tombent à plat ; cependant, il chasse d'un revers de la main les interrogations de ses invités : « Je vous assure que je vais très bien ! » Il est très soucieux de mettre *De Maniis Larviisque* à l'abri dans un petit coffret. Il place ce dernier au creux d'une alcôve située dans la salle commune, et confie la clef à l'un des mages. « Nous y jetterons un coup d'œil plus tard » annonce-t-il d'un ton de conspirateur qui lui va bizarrement assez mal. « Mais avant toutes choses, un bon repas... et une bonne nuit de sommeil, mes amis ! » Pendant la soirée, Jérémus s'absentera durant quelques instants à l'extérieur sous un prétexte quelconque pour lâcher un pigeon voyageur vers Antémis, afin de l'avertir de l'arrivée de ses invités. Dès cette première nuit, le magicien enverra l'un de ses hommes pour subtiliser le livre qu'il convoite tant. Ce dernier sera muni de la seconde clef qui ouvre le coffret censé dissimuler l'ouvrage de magie : le vol sera un jeu d'enfant. Après un plantureux repas copieusement arrosé (Jérémus a épicé son vin de quelques principes qui favorisent la somnolence) et un semblant de veillée, tout le monde est bien fatigué. Le maître des lieux dispose pour les visiteurs de deux chambres confortables, et les personnages, qu'ils le souhaitent ou non, ne tardent pas à sombrer dans un sommeil réparateur (d'ailleurs, ils n'ont pour l'instant aucune raison valable de se méfier). Le lendemain, Jérémus ne fait aucune allusion au livre. Tant que les mages ne demanderont

pas à le consulter, ils ne pourront s'apercevoir de sa disparition, ce qui arrange le vieil homme ; idéalement, il souhaite que ses amis oublient jusqu'à l'existence du *Maniis Larviisque*. Mais tôt ou tard, il lui faudra s'expliquer, et il le sait. Les mages seront certainement curieux de pouvoir observer la « prisonnière » de leur hôte : il s'agit d'une charmante petite créature entièrement nue, à la chevelure bleutée et munie d'une paire d'ailes cristallines. Elle ne mesure pas plus d'un pied, mais sa beauté est exceptionnelle ; son regard exprime pourtant une profonde tristesse. Elle ne parle pas. Les PJ n'ont jamais rien vu de semblable. Jérémus l'a placée dans une cage en bois qu'il a construite lui-même, et reste assez évasif sur les circonstances de sa capture : il l'a trouvée étendue devant chez lui, inconsciente, une aile à moitié brisée. Celle-ci guérit peu à peu, comme par miracle, même si la petite créature refuse de s'alimenter et de communiquer. Le vieil homme ne sait pas quoi en faire ; elle lui fait, semble-t-il, un peu peur : « Je n'aurais peut-être jamais dû la toucher, marmonne-t-il. Celles de sa race n'amènent jamais rien de bon. » Il est possible qu'un débat s'engage sur l'opportunité de rendre sa liberté à la petite fée. Après tout, elle n'a fait montre d'aucune gratitude, et son aile est encore assez mal en point.

La disparition

Dès que les personnages s'aperçoivent de la disparition de leur livre, Jérémus se prend la tête à deux mains et se met à gémir. Probablement sommé de s'expliquer, il raconte qu'il « savait ce qui allait arriver ». C'est, dit-il, la faute de cette maudite fée. Il fait mine de s'en prendre à elle : « Qu'en as-tu fait, hein ? Où l'as-tu fait disparaître ? Rends-le, rends-le, il ne t'appartient pas ! Dis-moi où il se trouve, et je te rendrai la liberté. » Ensuite, il se calme un peu et explique qu'il a en fait capturé la petite créature, qu'il voyait souvent les nuits de pleine lune s'ébattre en compagnie de ses semblables près d'un lieu nommé la source des Trois Ours, situé un peu plus loin dans la forêt. Dans sa précipitation, il lui a malencontreusement brisé une aile : la fée a hurlé de douleur, et lui a promis les pires ennuis s'il ne la relâchait pas. Il n'a pas pris cette menace au sérieux. C'est la seule fois qu'elle a parlé. « Mais j'ai fait une erreur, se lamente-t-il. Je ne l'ai pas crue. Et maintenant elle a fait disparaître votre livre. Je suis désolé, tellement désolé ! Pourrez-vous jamais me pardonner ? » (nouveaux sanglots déchirants). Après cette scène pénible, on peut penser que les PJ n'en voudront pas trop à Jérémus. De fait, son numéro est au point mais son histoire est totalement fautive. C'est la première version qui était la bonne, mais ainsi que lui a commandé Antémis, il rejette la faute sur un être surnaturel. Il ne pense pas se « mouiller » beaucoup avec une histoire certes difficilement plausible, mais bien plus difficilement vérifiable. Il se trompe.

La journée est gâchée. Selon toute évidence, les personnages ne souhaiteront plus s'éterniser chez Jérémus. Celui-ci est disposé à leur indiquer le chemin qui mène à la source des Trois Ours, mais il ne souhaite pas s'y rendre avec eux : il prétend que le lieu, désormais, lui donne la chair de poule. La source (Aura féérique : 3) se trouve à quelques centaines de mètres du chemin

qu'ont pris les PJ pour arriver chez leur ami. A un endroit, un minuscule sentier bordé de ronces et de fougères s'enfonce dans la pénombre d'un petit bois plus épais, et aboutit à un petit cours d'eau. Trois grosses pierres dont les silhouettes évoquent de loin celles de gros plantigrades en bordent le tracé.

Mise à l'épreuve

La petite fée que Jérémus retient prisonnière est rentrée depuis longtemps en contact mental avec son peuple, qui prépare quelques surprises aux humains. Répétons-le une dernière fois : les actions de ces êtres sont totalement incompréhensibles pour un mortel qui les jugera, selon ses critères, incohérentes, absurdes, dérisoires ou monstrueuses, voire tout cela à la fois. Les fées vont faire en sorte que les faits corroborent la version tronquée que Jérémus a présentée à ses « amis ». Ainsi, elles aiment placer les humains face à leurs contradictions et leurs mensonges et les regarder s'engluer dans des situations confuses. Auparavant, elles souhaitent mettre les PJ à l'épreuve, pour voir s'ils sont dignes ou non de les aider à délivrer la petite captive. Les tests auxquels elles vont les soumettre, les actions qu'elles vont les pousser à commettre ont surtout une valeur symbolique. Edrya, la fée prisonnière, aurait pu s'échapper sans l'aide de quiconque depuis bien longtemps, mais tout cela n'est pour les êtres magiques qu'une sorte de grand jeu aux règles par eux seuls fixées. Les mortels ne sont pour eux qu'un sujet d'observation qui les plonge le plus souvent dans des abîmes de perplexité ; pourtant, s'il était possible de s'en faire – qui sait ? – des amis, cette amitié vaudrait de l'or.

Sur le chemin qui mène à la source, les PJ vont faire trois rencontres étranges (si les personnages décident de ne pas s'y rendre, les rencontres auront lieu sur le chemin du retour : cela ne change pas grand-chose à l'aventure, même si le cadre de la source est plus mystérieux, plus sombre, et en un mot plus féérique pour la scène où les fées apparaissent ; voir Oberon & Cie ci-après). Sauf erreur, les personnages vont vite se rendre compte que cette succession de rencontres n'a rien de très naturel. Chacune des trois scènes qui suivent doit être jouée avec une intensité toute particulière. Elles symbolisent chacune, à leur manière, le courage et la bonté.

● **Première épreuve.** Un lépreux en haillons putrides se traîne sur le sentier en direction des PJ. Agitant une crécelle, il implore leur aide, essayant de s'agripper à eux. Il dégage une odeur nauséabonde, sa peau est couverte par endroits de croûtes noirâtres ; le malheureux réclame à boire. Il faut bien comprendre ce que la lèpre représentait à l'époque pour le commun des mortels : une malédiction. Le lépreux inspire la peur. Les risques de contagion sont réels, quoique largement surestimés. Si les PJ cèdent



néanmoins à ses supplications, il disparaît instantanément. Le seul autre moyen de s'en débarrasser est de lui donner la mort...

● **Deuxième épreuve.** Les personnages voient apparaître un spectre. Il a globalement les mêmes caractéristiques que celui du livre des règles (voir page 324) mais le Conteur peut le modeler à son goût. Il faut, pour le délivrer de son errance sur cette terre, enterrer son cadavre qui pend à un chêne non loin de là. Le Conteur peut laisser vagabonder son imagination, mais qu'il n'oublie pas cependant qu'un spectre est une apparition terrifiante, qui glace le sang des mortels et fait se dresser les cheveux sur leurs têtes. Autant jouer cette scène comme elle le mérite : avec un minimum de « mise en condition » et de sérieux.

● **Troisième épreuve.** Arrivés à la source (ou en tout autre endroit suffisamment « romantique »), les personnages tombent nez à nez avec une dizaine de créatures de rêve, aux proportions parfaites et aux sourires engageants qui enflamment instantanément les sens de tout être humain normalement constitué. S'il y a des femmes dans le groupe, elles trouveront également leur idéal masculin parmi les apparitions qui se prélassent en tenue d'Ève et d'Adam sur les bords du ruisseau. Les PJ ressentiront certainement le besoin de rejoindre ce petit monde

et de quitter leurs vêtements qui soudain leur paraîtront bien lourds. Les beautés qui se prélassent dans des postures aguichantes ne sont que des illusions créées par les êtres féériques ; qu'on les approche, qu'on essaye de les toucher, et passée une brève sensation de contact physique, on se retrouve en train d'embrasser un courant d'air. Ce qu'il y a d'amusant, c'est que chacun croit être le seul à bénéficier des faveurs de cette charmante assemblée. Les fées se divertiront un bon moment au spectacle des malentendus qui ne manqueront pas de surgir à ce propos avant, finalement, de faire leur apparition.

Oberon & Cie

Les êtres féériques ont pris Jérémus au mot : ce sont eux qui, grâce aux indications d'Edrya, se sont emparés du livre. De fait, une fois les PJ partis, Antémis est revenu chez l'ermite, et l'a accusé d'avoir désobéi à ses consignes : son homme de main n'a trouvé, à la place du précieux tome, qu'un ouvrage sans valeur. Le mage, furieux, fait infliger une sévère correction à Jérémus, le laissant presque pour mort. En guise de compensation, il met la demeure du vieil homme à sac et s'empare de la fée qu'il espère attacher à son service.

Si les personnages ont passé avec succès les trois épreuves, les êtres féériques ne tarderont pas à leur apparaître sous leur forme la plus réelle : ils forment un ensemble hétéroclite de farfadets, naïades, lutins bondissants et nymphes suaves. Ils appartiennent à la Cour de Lumière, et sont donc en

principe relativement honnêtes... suivant leurs propres critères. Ils exhibent le livre devant les PJ ébahis et leur proposent un échange : ils leur rendent leur bien... s'ils acceptent d'aller délivrer Edrya. A cet instant, la version de Jérémus paraît tout à fait plausible, et les fées ne la démentiront pas. À présent, les personnages doivent rebrousser chemin et rendre une dernière visite à leur vieil ami pour tenter de redonner sa liberté à la petite fée. Le Conteur peut leur laisser échafauder toutes sortes de plans sur le chemin qui les mène à la chaumière de l'ermite. Quand ils arrivent chez lui, ils le trouvent par terre, une jambe brisée, le corps couvert de vilaines blessures et visiblement fiévreux. Il délire un peu, et si on le pousse dans ses derniers retranchements, il dira tout... ou du moins tout ce qu'il sait. La visite punitive d'Antémis l'a laissé abasourdi : il était vraiment persuadé que ce dernier avait récupéré le livre...

Aux PJ d'essayer de démêler les fils de son histoire... et à eux aussi de voir s'ils lui pardonnent. Ce qui est ennuyeux, c'est qu'Edrya a disparu. « Antémis... murmure faiblement Jérémus. Il l'a emmenée... rituelle aux Deux Chênes... ils vont la sacrifier. » Jérémus ignore que les fées sont immortelles, et il se trompe sur la nature du rituel, mais ses propos alarmants possèdent un fond de vérité.

CARACTÉRISTIQUES

► Jérémus, l'ermite, âge : 56 ans.

Jérémus a vécu une existence turbulente, entachée par une sombre histoire de meurtre, qu'il tente d'oublier dans sa retraite au fond des bois. A cause de ce qu'il sait, Antémis a pris sur lui, et vient souvent lui demander quelques menus services. Le vieil homme le hait, mais sa crainte de voir son secret révélé prime sur sa colère, et il n'a d'autre choix que d'obéir au mage qui le harcèle. En temps normal, il est affable, gentil et d'agréable compagnie. C'est un petit homme rondouillard, pourvu d'une belle moustache grise comme ses cheveux, qu'il a conservés en masse. Quand Antémis paraît, il devient peureux et servile. Ses caractéristiques sont inutiles car il ne s'en prendra jamais aux personnages.

► Antémis, mage de Merinita, âge : 42 ans.

Intelligence : +1, Perception : 0, Force : 0, Énergie : -1, Présence : +2, Communication : +2, Dextérité : -1, Vivacité : 0. Confiance : 6. *Vertus & Vices* : Expert en féerie (+3), Magie douloureuse (-3), Regard perçant (+2), Galvanisant (+1), Présomptueux (-2), But obsessionnel (asservir les fées) (-1).

Traits de caractère : Emporté, Déloyal, Méprisant.

Techniques et formes : Creo 8, Intellego 5, Muto 10, Perdo 3, Rego 6, Animal 8, Aquam 6, Auram 8, Corporem 2, Herbam 6, Ignem 8, Imagonem 10, Mentem 4, Terram 6, Virtum 1.

Sorts : à la discrétion du Conteur. Antémis possède ceux du Mage de Merinita (page 38 des règles) et bien d'autres encore.

Remarquez les hauts scores en Creo, Muto et Imagonem : comme les êtres féeriques qui le fascinent, Antémis est un expert dans le domaine des illusions.

Personnalité : Antémis est un être vil mais rusé, qui est obsédé par le monde des fées ; cependant, il ne désire pas tant les étudier que les dominer pour les amener à le servir. Il exerce un odieux chantage sur Jérémus, sans aucun scrupule.



► Hommes de main d'Antémis

Leur nombre est à moduler en fonction des forces en présence. Ce sont des brutes épaisses qui adorent la violence et servent leur maître aveuglément.

Leur groupe se compose d'un éclaireur, d'un garde de pointe et de servants boucliers.

Le Conteur s'inspirera des personnages des règles (pages 25, 26 et 27) pour composer cette petite troupe.

► Êtres féeriques

Ils sont aussi divers qu'imprévisibles.

Les PJ n'auront pas à les combattre.

Les exemples présentés en page 330 sont de bonnes bases de départ, le reste est affaire d'imagination. Il est possible, et même conseillé, de prendre quelques libertés avec les règles en ce qui concerne ces créatures surnaturelles : après tout, elles sont l'incarnation de l'irrationnel.

Final

Les PJ doivent désormais faire vite. Il est manifeste que la fée a été enlevée et que le mage Antémis lui réserve un traitement désagréable : en effet, il va essayer de la lier à son service grâce à un sortilège assez puissant. Jérémus n'a plus la force d'indiquer à ses amis où se trouvent « les deux chênes ». Il sait simplement que le rituel doit être effectué à la lumière de la lune. Le Conteur devra faire en sorte que les personnages arrivent au lieu dit juste avant que l'irréparable ne soit commis. Pour localiser les Deux Chênes, il faudra avoir recours aux habitants du village le plus proche : Fégonzac, une minuscule bourgade située quelques lieues en avant sur le chemin que les PJ ont emprunté pour venir. Là-bas, les habitants sont tout d'abord méfiants : les Deux Chênes ont mauvaise réputation. Mais avec un minimum de tact, les personnages pourront apprendre que les fées se manifestent souvent dans la région ; il n'est nul bûcheron, nul paysan qui ne les ait vues au moins une fois, et qui n'ait sa petite anecdote à raconter. Après bien des errements,

les PJ trouveront quelqu'un pour les conduire en ce lieu qui de l'avis général « est hanté par les esprits de la forêt » (les plus audacieux vont jusqu'à mentionner l'existence d'un ours géant qui dévore les imprudents et dont on entend parfois les grognements à plusieurs lieues à la ronde). Leur guide providentiel achèvera de feindre le courage ou l'indifférence aux abords de « l'endroit » et quittera précipitamment le groupe.

La scène finale se déroulera de nuit. Une poignée d'hommes vêtus de sombre se pressent autour de deux chênes siamois aux troncs desquels Edrya est attachée. Les PJ interrompent Antémis et ses hommes de main au moment où la petite fée sera près de tomber en leur pouvoir. Furieux d'avoir été dérangés, les bandits attaqueront les PJ sans sommation, bien qu'ignorant a priori leur identité. Malgré la puissance de leur mage, ils doivent bientôt choisir entre la fuite et la mort, car une multitude d'êtres magiques apparaissent aux côtés des PJ et se battent dans leurs rangs. Une fois l'ennemi neutralisé, Edrya est rendue à l'affection des siens. Solennellement, une sorte d'elfe qui

semble être le chef des êtres féeriques, tend *De Maniis Larvisque* au plus vieux des mages. Dès que ce dernier le touche, l'ouvrage prend feu : il tombe à terre et se consume sous les yeux consternés des personnages. Toute la Cour des êtres féeriques rit aux éclats. Des larmes de joie pleinent les yeux, l'elfe s'adresse alors aux PJ : « Vous n'avez pas eu besoin de livre pour gagner l'amitié de notre peuple, et c'est pourtant chose essentielle. Cet ouvrage ne valait pas cette haine et cette convoitise. La magie n'est pas tout : écoutez votre cœur, et vous triompherez de vos épreuves. Nous serons là pour vous aider. Adieu, et merci, Amis des Fées. Nous nous reverrons peut-être un jour... »

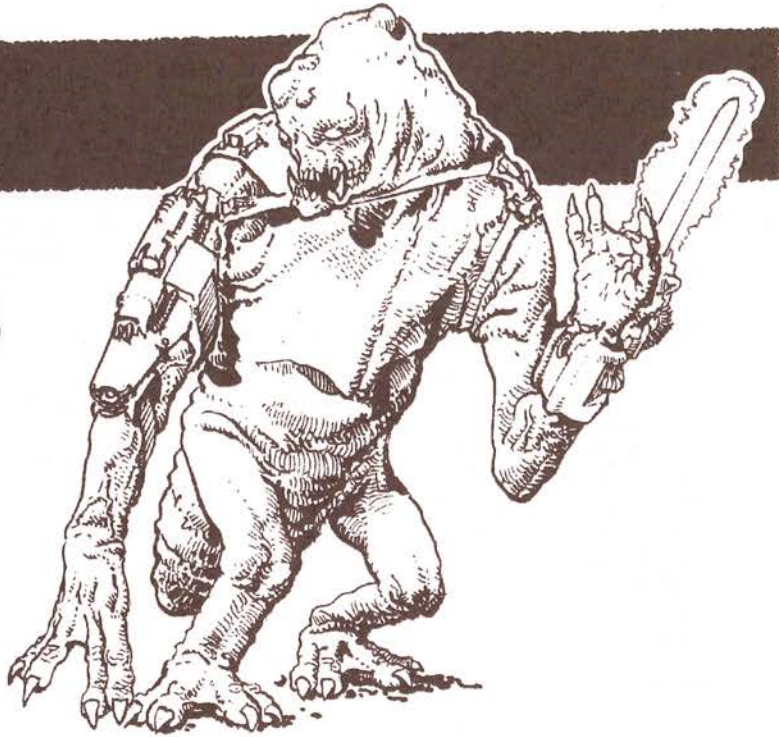
Sur ces mots, il disparaît, et toute sa Cour se volatilise avec lui. La pénombre s'étend. Il flotte dans l'air comme un parfum de fleurs fraîchement écloses. Un air de flûte, plein d'une joie païenne, résonne dans la tête des PJ. Un sourire semble flotter un instant au milieu des branches. Il fait étrangement bon. Illusion ?

Fabrice Colin

illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario *Casus Belli* pour
Star Wars

Les hordes impériales



Ce scénario est prévu pour un meneur de jeu moyennement expérimenté ou débutant à Star Wars, des joueurs et des personnages débutants.

Les références aux règles (cf. p.xx) concernent la 2e version de Star Wars éditée par Descartes Éditeur. Les caractéristiques des PNJ sont regroupées à la fin du scénario p.56.

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine...

Un univers aux dimensions infinies, des milliers de planètes exotiques, des races extraterrestres délirantes... bref, un monde riche et séduisant qui a de quoi terroriser un meneur de jeu débutant. Voilà pourquoi nous allons vous guider dans votre première expérience au cœur de cette guerre des Étoiles. Le scénario se déroule aux confins de la galaxie, quelque part entre la Région d'expansion et la Bordure moyenne (cf. p.131-132). Cela permet de jouer indifféremment à l'ère de la Rébellion ou à celle de la Nouvelle République, sans se soucier des problèmes de compatibilité entre les deux époques. Pour ceux qui jouent avec la première édition de Star Wars, placez le système Epsilon 69.02 dans une zone désolée, sans grand intérêt pour les deux belligérants. Nous avons regroupé les trois astres de l'aventure dans un même système solaire afin de faciliter la gestion des déplacements. Libre à vous de les éparpiller à travers la galaxie afin de prolonger les voyages spatiaux et créer de nouvelles péripéties (cf. p.115-116). Vous trouverez ci-contre un rapport « officiel » issu des banques de données rebelles concernant le système stellaire Epsilon 69.02. Vous pouvez communiquer ces informations à vos joueurs par oral, mais nous vous conseillons de photocopier le document et de leur remettre afin qu'ils aient un support matériel à leur imagination.

S.O.S

Commencer un scénario est toujours une tâche difficile : comment impliquer des personnages d'horizons, de races et d'intérêts différents dans une même histoire ? L'univers de *La guerre des Étoiles* offre un avantage indéniable puisque les PJ sont tous des sympathisants de l'Alliance. Ils sont donc susceptibles d'être réquisitionnés ou engagés pour lutter contre l'Empire. Si ce procédé n'est pas des plus subtils, il n'en reste pas moins efficace et simple, donc idéal pour des débutants. Ainsi, nous avons opté pour la classique mission que l'on impose aux PJ ; les descriptions importantes sont écrites en italique.

Quelque part dans une base rebelle...

Dans la salle de conférence où vous venez de prendre place, un jeune capitaine ithorien entame un cours soporifique sur les théories de la propulsion ionique. Soudain, tandis qu'il commence à décrire l'architecture intime du mégatron à spatio-injection, les écrans de la pièce s'illuminent laissant apparaître la représentation holographique d'un astre de glace auréolé

Données confidentielles concernant le système Epsilon 69.02.

Accès réservé aux agents rebelles accrédités.

Système stellaire rudimentaire situé dans une région spatiale d'intérêt stratégique mineur. Pas de peuple autochtone connu. Très faible concentration de population, exclusivement installée sur la planète Ominia. Statut militaire neutre.

Rapport détaillé sur les astres composant Epsilon 69.02

Deux planètes en orbite autour d'un soleil triple en voie d'effondrement atomique. Estimation approximative de la disparition du système : 2 millions d'années.

Ethark. Première planète du système Epsilon 69.02. Niveau technologique : nul. Présence d'une atmosphère respirable. Pas de vie organisée détectée. Climat tropical. Géographie : vastes steppes de végétaux photosynthétiques et nombreux reliefs minéraux. Surface forestière estimée à environ 2/3 de la surface. Statut militaire : neutre.

Lahn. Lune de la planète Ethark. Niveau technologique : nul. Absence d'atmosphère et de vie. Composition : géante gazeuse (soufre, nickel, plutonium en majorité) contenant de nombreux astéroïdes en perpétuelle révolution.

Ominia. Jumelle glacière d'Ethark. Niveau technologique : importé. Présence d'une atmosphère respirable. Climat arctique. Pas de vie autochtone. Géographie : astre éloigné du soleil triple subissant une période d'intenses glaciations. Surface exclusivement composée de glaces. Présence d'une station minière d'exploitation des minerais sous-glaciaires. Ressources logistiques : trente hommes, quatre tunneliers-lasers, matériel minier divers. Échanges commerciaux d'importance stratégique mineure avec l'ennemi. Statut militaire : inconnu. Surveillance par agent spécial.

d'une lueur bleutée. En surimpression, un message s'affiche :

« Classification : Confidentiel – Station Ominia – Secteur externe Epsilon 69.02 – Demande envoi agents – Incidents graves – Cadavres en série – Soupçonne manœuvre impériale. »

Le visage tendu d'un officier supérieur succède aux dernières images et déclare : « Il me faut des volontaires pour aller fouiller ce petit coin de galaxie. Notre agent local sera prévenu de votre arrivée. C'est lui qui prendra contact. Que la Force soit avec vous ! »

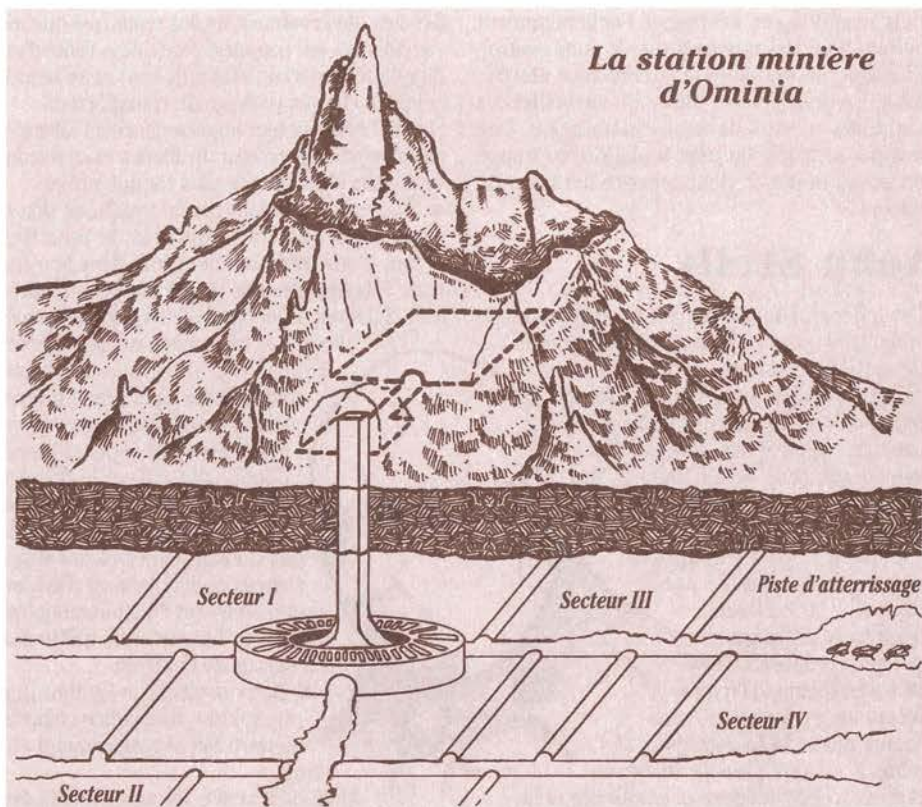
Les personnages des joueurs (PJ) sont désignés pour répondre à ce S.O.S et se rendre sur Ominia afin de faire la lumière sur les événements qui s'y déroulent. Ils doivent enquêter discrètement et éviter de révéler leur appartenance à l'Alliance dans cette zone où l'influence impériale est sensible. Ils sont incorporés à une équipe de mineurs en partance pour Ominia à bord d'un transporteur standard Ghtroc. Ils reçoivent un rapport complet sur Epsilon 69.02 (voir document) ainsi qu'un communicateur, un medpack et 1000 crédits par PJ en plus de leur équipement personnel. S'il y a des droïds dans l'équipe, ils trouveront tout naturellement leur place dans la soute du transporteur entre deux caisses de matériel minier. Quant aux races extraterrestres dont la morphologie ne permettrait pas de réaliser des travaux miniers, justifiez leur envoi sur Ominia par leurs compétences techniques : ingénieur, informaticien, technicien cybernétique...

Tous les chemins mènent à Ominia...

« Encore une mission à l'autre bout de la galaxie, l'Alliance nous prend vraiment pour des droïds à-tout-faire ! Faites ci, faites ça, engagez-vous qu'ils disaient ! » Si vous ne voulez pas subir ce type de remarques désabusées de la part de vos joueurs au bout de quelques aventures, il faudra faire preuve d'imagination pour débiter vos histoires. Le meilleur moyen (cf. p.44) est de les plonger immédiatement dans une action qui captive d'emblée leur attention puisque leur vie en dépend. Voici quelques suggestions, à vous de les étoffer : au hasard d'une erreur d'astrogation ou d'un saut prématuré dans l'hyperespace, les PJ se matérialisent près d'Ominia, trop près... et s'y écrasent ! Il leur faut trouver rapidement un abri (la station minière) où ils sont mêlés aux événements qui s'y déroulent. Attaqués par les « pirates » de Lahn, ils sont abattus et contraints de se poser en catastrophe sur Ominia. Ils obtiendront les informations concernant le système Epsilon 69.02 en consultant le fichier informatique de leur navordinateur ou grâce à B.O.B.7 (voir plus loin).

L'expérience impériale

Epsilon 69.02, un code anonyme dans les banques de données de l'Alliance, est une petite zone abandonnée en marge des grandes routes commerciales et des axes de colonisation. Un système stellaire composé de deux planètes, Ethark et Ominia, gravitant autour d'un soleil triple bleuâtre, maladif. Une portion d'espace paisible, presque oubliée. Mais la lèpre impériale n'a pas épargné ce petit système solaire, iso-



La station minière d'Ominia

lé... propice à l'élaboration d'une nouvelle arme en grand secret. Aakhel Vaahn Deehn, génialissime homme de science séduit par la puissance de l'Empire, a choisi Epsilon 69.02 pour mettre au point et tester un projet de grande envergure destiné à soumettre définitivement les forces rebelles : la création de guerriers parfaits. Vaahn Deehn a mis au point un procédé capable d'induire des mutations plus ou moins contrôlées chez n'importe quel extraterrestre.

En quelques mois, les Impériaux ont installé sur Ethark un gigantesque laboratoire-camp de détention où sont tentées des expériences de mutation sur de nombreux prisonniers : exposition aux rayons stellaires focalisés, injections de substances mutagènes... Peu de créatures survivent à ces traitements, mais la plus belle réalisation du scientifique est sans conteste le guerrier Ranx qu'il a, en outre, doté d'armes redoutables. Afin de tester les aptitudes meurtrières et la fidélité de sa « progéniture », Vaahn Deehn les lâche dans les couloirs de la station minière d'Ominia.

Les « pirates » de Lahn (un croiseur léger impérial camouflé), quant à eux, sont chargés de maintenir un état d'insécurité dans la zone d'Epsilon 69.02 afin d'éloigner les curieux sans attirer l'attention des Rebelles... En répondant au S.O.S, vos PJ sont loin d'imaginer tout ce qui s'y trame. Laissez-les enquêter à leur rythme et découvrir qu'une fois de plus, c'est l'Empire qui tire les ficelles de cette abominable expérience !

Une petite planète si tranquille...

Par les baies de plastiglass du transporteur, vous découvrez une planète désolée, torturée. De violentes rafales soulèvent d'impressionnantes masses de glace au fond d'abîmes insondables.

Le vaisseau est secoué en tous sens et frôle sans cesse les reliefs d'Ominia : écharde de glace, congères acérées, falaises miroitantes. Le pilote redresse la trajectoire et plonge soudain au cœur d'un fantastique cratère. Bientôt, le train magnétique du vaisseau se pose sur la piste aux côtés d'un superbe transporteur YT-1300. Et dans un vacarme assourdissant de craquements et de hurlements venteux, vous vous dirigez vers la station minière creusée à même la paroi cristalline.

Dans cette première partie, vos PJ vont devoir glaner un maximum d'éléments afin de comprendre ce qui se passe dans la mine : laissez-les enquêter à leur guise et découvrir le secret de Yohn Stelly. Il s'agit d'un épisode basé sur l'interaction PJ/PNJ, vous devrez donc interpréter différents rôles en fonction des éléments que nous vous fournissons. Il est inutile de dresser un plan précis des lieux. Si vos Rebelles manquent de motivation ou si leur enquête piétine, n'hésitez pas à utiliser B.O.B.7 qui leur fournira une information manquante ou une orientation subtile. Jadis, un aventurier sullustain un peu fou vint s'établir par hasard sur Ominia. Intuition géniale ou chance monumentale, il mit à jour un gisement de minerai fossile. Il créa ainsi une petite exploitation minière et allait dilapider régulièrement ses gains sur Babylon XIII, une planète du jeu située dans un système éloigné. Il y perdit sa fortune, sa planète et la vie... A présent l'exploitation a pris de l'importance puisqu'elle compte une trentaine de mineurs sous la direction d'un petit homme replet et sournois, Yohn Stelly. La mine est organisée autour d'un puits central en fibrociment abritant les quartiers du personnel, le centre de commandement ainsi que les hangars de stockage. De ce puits partent quatre gigantesques coursives délimitant quatre secteurs fermés par de gigantesques et indestructibles sas pneumatiques. L'ensemble est parcouru par un réseau plus ou moins fiable de

rails magnétiques destinés à l'acheminement automatique des minerais vers le puits central. En outre, un système de surveillance électronique permet à Yohn Stelly de surveiller les moindres recoins de « son » installation. Une fois par semaine, un petit transporteur frappé du sceau impérial vient prendre livraison du minerai.

Yohn Stelly

Cet ingénieur médiocre est un opportuniste véreux qui a immédiatement réalisé l'intérêt de cette exploitation aux confins de la galaxie... loin de toute autorité légale. Sous son crâne chauve et moite a jailli une idée lucrative : employer des hors-la-loi désireux de se faire oublier, leur fournir un abri, un travail et empocher un maximum de bénéfices contre son silence. Mais son appétit sans borne l'a conduit à pactiser avec Vaahn Deehn. Il y a trois semaines, ce dernier a proposé à Stelly de fortes sommes afin qu'il ferme les yeux sur les massacres qui se déroulent dans sa mine. A chaque passage du transporteur, celui-ci dépose une nouvelle créature au cœur du secteur IV afin de la tester. Stelly s'arrange alors pour y envoyer un ou deux hommes qui servent de cibles vivantes. Le massacre, soigneusement filmé par les caméras de surveillance, est ensuite maquillé en accident par Stelly et quelques droïds. Puis Vaahn Deehn récupère sa créature jusqu'au prochain test. Lorsque les PJ arrivent sur Ominia, cinq hommes ont déjà fait les frais de confrontations mortelles avec les monstres du savant.



Enquête

Lorsque vous débarquez sur Ominia, les mineurs se recueillent sur la dépouille de la dernière victime : galerie effondrée dans le secteur IV selon la version officielle. Vous êtes pris en charge par un étrange droïd de protocole qui ne s'exprime qu'en fredonnant des bribes de chansons à la mode. B.O.B.7 vous conduit dans vos quartiers (une cellule de quelques mètres carrés avec holocran et couchette escamotable) et branche le discours de bienvenue préenregistré.

Voici les éléments que les PJ peuvent glaner lors de leurs investigations :

- L'interrogatoire des mineurs peut se révéler riche de renseignements si vos PJ font preuve de discrétion et de diplomatie. Voici trois personnalités types auxquelles peuvent être confrontés les Rebelles (pour déterminer à quel genre d'individu ils ont affaire, jetez un dé 6 et utilisez les indications suivantes selon le résultat) :

1-2) Les superstitieux, ils parlent de « planète vivante » ou de « monstre de glace ». Toute tentative de corruption ou d'intimidation se heurte à des jérémiades interminables ;

3-4) Les taciturnes, solitaires et individualistes, ils refusent toute discussion et sont prêts à se battre pour conserver leur tranquillité. Les mineurs d'Ominia ne sont pas des enfants de cœur, ils sont toujours armés, et d'autant plus depuis qu'il y a des « accidents » ;

5-6) Les observateurs, ils ont remarqué que les « accidents » ont commencé depuis la visite d'un dignitaire impérial (Vaahn Deehn) et se renouvellent à chaque passage du transporteur.

Si les PJ révèlent leur appartenance à l'Alliance, ils se heurtent à un mur de silence et se retrouvent dans le secteur IV plus tôt que prévu.

- Ils peuvent obtenir des informations déterminantes en piratant l'ordinateur de Yohn Stelly lors d'une intrusion nocturne dans son bureau. S'ils sont discrets (jet de discrétion toutes les 1/2 heures ; difficulté : 12), ils pourront accéder aux fichiers personnels du directeur (Prog. d'ordinateur) : une comptabilité sans grand intérêt (diff. 2D), un détail des communications entre Stelly et Vaahn Deehn (diff. 3D) et le dossier Ranx (diff. 5D). Ce dossier est un rapport détaillé des activités des deux hommes et des expériences qu'ils réalisent. De jour, Yohn Stelly est constamment installé à son bureau et ne quitte pas ses écrans de contrôle.

- Dans le secteur IV, lieu des « accidents », tout indice compromettant est soigneusement éliminé.

Quoi qu'il arrive, les agissements des PJ n'échappent pas à la nature suspicieuse de Stelly et celui-ci les envoie, tôt ou tard, dans le fameux secteur IV, sous un prétexte quelconque (inspection d'une course d'entretien, réparation d'une portion de voie défectueuse...) pour qu'ils s'y frottent à l'une des créatures de Vaahn Deehn.

B.O.B.7

Les agissements des PJ n'échappent pas non plus à l'attention de B.O.B.7. Tôt ou tard, il viendra se présenter à eux et dévoiler son identité. Sous son aspect inoffensif et cocasse, ce droïd de protocole recyclé en juke-box de luxe ambulante, est un agent rebelle très perspicace. C'est lui qui a contacté l'Alliance et qui a découvert la vérité. Utilisez ce personnage pour introduire de l'humour dans l'aventure et surtout fournir des renseignements « sans en avoir l'air » lorsque vos joueurs seront coincés.

Au cœur des glaces

Vous pénétrez dans un gigantesque dédale à peine éclairé par quelques néons blafards. Vous situez sans peine la course indiquée par Stelly. Les parois parfaitement lisses sont autant de miroirs déformants et le silence absolu qui règne dans ce secteur vous donne l'impression d'entrer dans un sanctuaire. Loin, derrière vous, vous percevez le chuintement pneumatique du sas qui se referme. Vous êtes prisonniers du secteur IV. Soudain, une forme se laisse choir du plafond. Devant vous se redresse un Twi'lek, le regard vide. Un deuxième surgit derrière vous. Leurs intentions ne sont pas pacifiques.

A présent, organisez l'attaque des deux Twi'leks mutants. Vous pouvez dessiner un plan approximatif du labyrinthe où sont enfermés les PJ, et organiser une course-poursuite mortelle. Utilisez les éléments de décor à votre disposition :

wagonnets magnétiques, zones d'obscurité... Dès que les PJ auront abattu l'une des créatures, l'autre sera immédiatement rappelée et embarquée par le transporteur impérial qui attend sur l'aire d'atterrissage secrète. Si vos PJ suivent la créature, ils verront le vaisseau décoller.

Pendant ce temps, B.O.B.7 n'est pas resté inactif : il a « neutralisé » Yohn Stelly et demande aux Rebelles, par l'intermédiaire des haut-parleurs de la mine, de le rejoindre sur l'aire principale afin de se lancer à la poursuite des Impériaux avec le vaisseau du directeur.

Poursuite dans les nuées

Après avoir quitté l'atmosphère scintillante d'Ominia, le transporteur impérial est immédiatement rejoint par quatre chasseurs TIE postés en orbite stationnaire. Le convoi ainsi constitué se dirige vers Ethark et sa petite lune. Constituée de nuées gazeuses écarlates soumises aux caprices des vents solaires, Lahn offre un spectacle grandiose : de gigantesques volutes vaporeuses où flottent des milliers d'îlots minéraux. Soudain, les senseurs de votre vaisseau s'affolent : un croiseur léger vient de se matérialiser derrière vous ! Il manœuvre lentement et pointe ses canons sur vous.

Que serait *La guerre des Étoiles* sans un combat spatial ? Voici l'occasion rêvée d'en organiser un, alors pas de panique ! La gestion des affrontements spatiaux est similaire aux combats classiques (cf. p.28). Quatre phases par round, à régler séquentiellement : les déplacements, les tirs, les défenses (esquives et écrans) et le calcul des dommages (cf. p.95 à 98 et 104). Nous vous conseillons d'utiliser une représentation quadrillée et des pions comme il est suggéré p. 112. Le but des « pirates » est de couvrir la fuite du convoi et de se débarrasser des PJ. Si les Impériaux sont en difficulté, faites intervenir les quatre intercepteurs TIE à la rescousse du croiseur. Il y a peu de chance que vos rebelles puissent se débarrasser d'une telle escouade. S'ils y parviennent, félicitez-les et passez au chapitre « Les Slangs ». Dans le cas contraire, la seule issue possible est de se réfugier au cœur du dédale d'astéroïdes de Lahn. Dans cette hypothèse, reportez-vous au chapitre « Au cœur de la tourmente » en sachant que seuls les quatre intercepteurs TIE se lanceront à leur poursuite (le croiseur sera détruit par une escouade slang pendant que vos PJ seront dans le champ d'astéroïdes). Ne perdez jamais de vue que l'action doit primer sur la simulation : ainsi nous vous conseillons « d'oublier » quelques jets de dés plutôt que de ralentir la cadence du combat.

Vous vous enfoncez à grande vitesse parmi une myriade de corps célestes qui menacent à chaque instant de pulvériser votre vaisseau. Les tirs des chasseurs TIE se font de plus en plus précis et votre situation semble bien précaire.

Pour simuler la traversée du champ d'astéroïdes, utilisez les règles de déplacement des p.92 à 95 en attribuant au « terrain » un degré de difficulté de 20 et de 4 à demi-vitesse. Privilégiez les actions des PJ, ne quantifiez pas la moindre initiative et simplifiez les jets de vos chasseurs. N'oubliez pas d'agrémenter cette scène de nombreux bruitages et d'effets visuels. Dès que vos PJ sont en difficulté, faites intervenir les Slangs.

Les Slangs

Des tirs de batterie laser surgissent de toutes parts, réduisant vos poursuivants à l'état de débris galactiques. Votre holoradio se met à grésiller et une voix aux intonations métalliques vous ordonne de stopper.

D'étranges barges spatiales composées de matériaux hétéroclites font leur apparition. La plus importante se porte au flanc de votre vaisseau et, par la passerelle d'abordage, vous distinguez une bien étrange délégation.

Les Slangs sont des êtres de petite taille particulièrement doués pour la récupération et le recyclage de matériaux en tout genre. Leur physique surprenant (quatre bras aux doigts longs et fins sur un thorax trapu dominé par un visage allongé) et leur démarche chaloupée en font des êtres attachants. Tous leurs équipements (armes, armures, vaisseaux) sont composés d'un amalgame composite d'éléments récupérés ça et là.

Peuplade nomade, les Slangs parcourent la galaxie en véritables ferrailleurs de l'espace. Le but de leur quête est inconnu mais certains murmurent qu'ils rejoignent parfois leur planète sanctuaire pour participer à la construction d'un gigantesque vaisseau, l'Arxk D'Noohè, qui leur permettra de survivre lors du Grand Cataclysme. Installés depuis peu sur Ethark, ils ont quitté la planète dès l'arrivée des premiers Impériaux et ont assisté à la mise en place du laboratoire. Ils sont prêts à conduire les PJ sur la planète afin de détruire le complexe du savant.

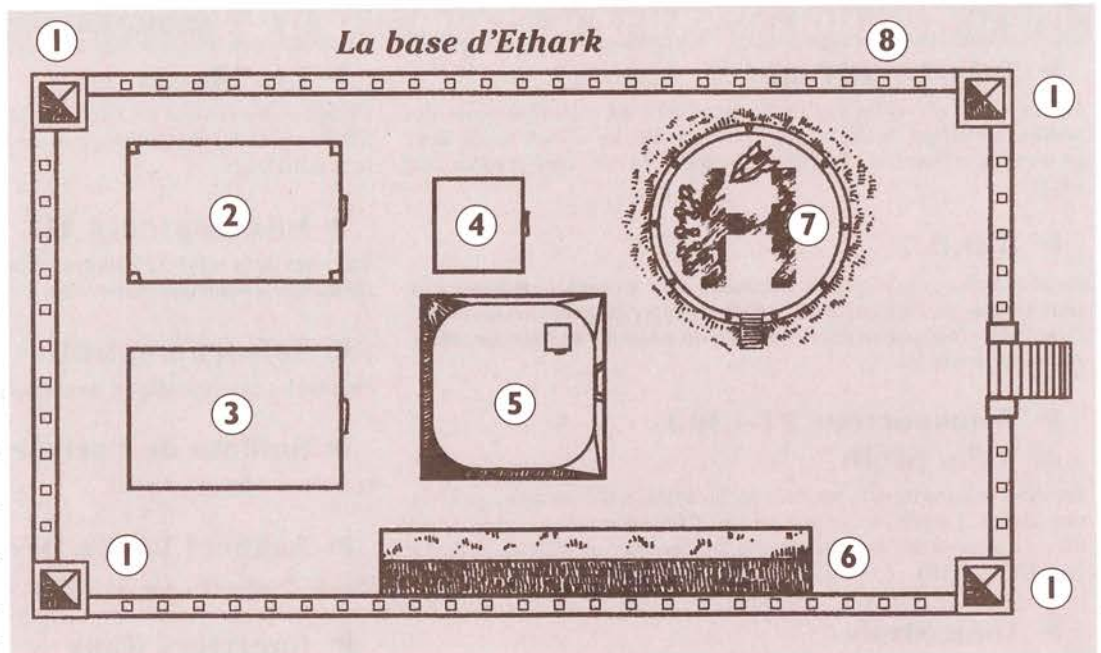
Ethark, planète maudite

Une jungle de gigantesques feuillus aux reflets pourpres recouvre, telle une couronne de feu, les deux tiers de la sphère imparfaite de la petite planète. De vastes steppes d'épineux bleuâtres coulent dans des vallées encaissées entre les hautes collines mauves du pôle austral. C'est là, à la lisière des grands arbres que Vaahn Deehn a fait établir son camp d'expérimentation.

Dans cet ultime volet de l'aventure, vous aurez à mettre en scène l'attaque du complexe de Vaahn Deehn par vos PJ aidés des Slangs. Pour une gestion simple de cet affrontement, utilisez la description qui suit et adoptez une vision séquentielle des événements (ex : les PJ se heurtent tout d'abord aux gardes des miradors, puis entrent dans le camp, libèrent les prisonniers, affrontent les guerriers Ranx puis le savant) sans tenir compte des réactions des autres PNJ. Utilisez les Slangs pour aider les PJ en difficulté et effectuer les actions qu'ils ne peuvent pas faire (créer une diversion, désactiver un champ de force...). Cela vous permettra de simuler de façon satisfaisante cette attaque.

Le camp

1- Miradors. Deux gardes et un blaster mitrailleur léger par poste. Si les PJ attaquent de nuit, les



deux gardes du mirador nord-ouest passent leur temps à jouer aux cartes : augmentez de 1D les chances de passer inaperçu.

2- Zone de détention des cobayes. Enfermés dans des conditions précaires, une trentaine de prisonniers attendent de subir les traitements du savant, sous la garde de 4 soldats impériaux. Les libérer le plus rapidement possible apporte un renfort important.

3- Fosse commune, où sont jetés les corps des « expériences ratées » du savant.

4- Parc aux Ranx. Deux guerriers Ranx, fierté du savant, sont maintenus en stase biologique. Ils seront « réactivés » dès que les PJ prendront le dessus.

5- Laboratoire. Vaahn Deehn y est en permanence, sous la protection de 8 soldats de choc. C'est là qu'il transforme ses cobayes en terribles machines de guerre.

6- Hangars et dortoirs. De nuit, 10 soldats impériaux s'y reposent ; de jour, 5 sont détachés au stockage de munitions et d'explosifs, les autres patrouillent. Une grenade bien lancée pourrait tout faire exploser !

7- Piste d'atterrissage. Le transporteur Ghtroc du savant y côtoie cinq air-speeders.

8- Clôtures ionisées (dom. 6D). Pour les désactiver, il faut le faire depuis le laboratoire, les détruire ou passer par-dessus (10 mètres) !

Nous vous conseillons de jouer cet épisode à l'aide de figurines.

Pour une fin plus héroïque...

Si vous êtes suffisamment sûr de vous, voici quelques suggestions pour transformer la fin de ce scénario en affrontement épique. Relisez attentivement les conseils des pages 31 à 33 pour la simulation des batailles, puis modifiez les données du scénario. La base d'Ethark abrite désormais 40 soldats impériaux standard, 10 soldats impériaux de choc, Aakheel Vaahn Deehn et 3 guerriers Ranx. D'un point de vue matériel, les Impériaux possèdent 3 bipodes (cf. p. 103). Du côté des PJ, ils auront l'appui d'environ 50 guerriers slangés équipés d'une dizaine de

motos-speeders rafistolées (cf. p.101). L'objectif est la libération des prisonniers et la destruction du laboratoire. Laissez les PJ établir un plan de bataille en leur accordant le commandement de 5 Slangs chacun. Les autres seront « gérés » par vos soins selon un plan préétabli (ex : 6 motos-speeders sont chargées de détruire la porte principale pour faire diversion tandis que le reste de l'assaut est mené par vos joueurs). Prévoyez une ou deux « rencontres » pour vos PJ (un affrontement direct avec les Impériaux et un guerrier Ranx, la destruction d'un bipode...) ainsi que l'ultime duel avec le savant. Pendant ce temps, les Slangs mènent l'attaque de leur côté. Ces quelques indications sont très incomplètes et simuler une attaque de grande envergure vous demandera du travail mais le résultat est garanti !

Honneurs et récompenses

Quel que soit le dénouement de l'aventure (Vaahn Deehn s'est-il enfui ? A-t-il emporté un Ranx ?), B.O.B.7 prévient l'Alliance qui dépêche un croiseur stellaire pour récupérer les PJ. Et, sous le halo pâle de Lahn, le peuple slang entonne une étrange mélodie tandis qu'un haut dignitaire rebelle remet aux PJ leur première décoration.

Christophe Debien
illustration : Roland Barthélémy
plans : Cyrille Daujean

Les récompenses

- Deux points de personnage s'ils résolvent l'énigme d'Ominia ; trois points s'ils la résolvent sans l'aide de B.O.B.7.
- Deux points par appareil abattu lors de la bataille de Lahn.
- Deux points s'ils sortent vivants de la bataille d'Ethark ; trois points s'ils capturent le savant.

CARACTÉRISTIQUES POUR LE SCÉNARIO STAR WARS

► Twi'leks mutants

Premières créations du savant, ils possèdent les caractéristiques des meilleurs guerriers de leur race (cf. p.137, prenez les valeurs maximales). En outre ils utilisent leur tentacule comme une arme blanche (dom. : Vig + 2D).

► B.O.B.7.

Droïd Astromec R2 (cf. p.158). 3 D dans toutes les caractéristiques. Possède toutes les compétences dont vous aurez besoin. Compétences : Prog./ Rép. d'ordinateur 8D, Réparation de vaisseau 8D, Détecter/ analyser forme de vie 6D.

► Transporteur YT-1300 de Yohn Stelly

Prendre les caractéristiques de celui présenté p.121, en ajoutant 2D en maniabilité; 3 unités en vitesse spatiale; 2D en coque et en écrans. Armement : 1 canon-laser (vis. 4D, dom. 1D), 2 tubes lance-missiles à concussion (vis. 3D, dom. 9D).

► Yohn Stelly

4D dans toutes les caractéristiques et compétences dont vous aurez besoin.

► Les mineurs d'Ominia

3D dans toutes les caractéristiques et compétences nécessaires.

► Les Slangs

Mêmes codes dés que les Ewoks p.134. Talents spéciaux : multipliez par 2 tous les codes de technique et de mécanique ainsi que les compétences dérivées.

► Intercepteurs TIE

Voir ceux de la p.118. Les pilotes possèdent 3D dans toutes les caractéristiques et compétences dérivées.

► Vaisseau « pirate »

Prendre les caractéristiques du croiseur léger de type Gardien, cf. p.122.

► Soldats de l'armée impériale

Et troupes de choc. cf. p.133.

► Aakheel Vaahn Deehn

DEX 4D (blaster 6D), SAV 7D, MEC 4D, PER 5D, VIG 6D, TEC 3D.

► Guerriers Ranx

6D dans toutes les caractéristiques et toutes les compétences de combat. Impressionnantes créatures rappelant indéniablement les rancors par leur mâchoire de prédateur, leur cuir cendré et leurs griffes acérées, ce sont de véritables machines à tuer de 3 mètres de haut. Armement : harnais de combat bardé de pointes sur lequel est fixé un blaster à 4D à droite et une vibrolame à gauche.

Un scénario *Casus Belli* pour

Stormbringer

Deux hommes et un couffin

Cette aventure est prévue pour quatre à cinq **aventuriers** et un **MJ moyennement expérimentés**. Elle entraînera vos personnages à travers Jharkor, à la poursuite d'un bébé kidnappé. Ne faisant apparaître qu'un seul Melnibonéen (voyageur de surcroît), elle peut se dérouler avant ou après la chute d'Imrryr. Les démons y étant rares, ce scénario peut être joué avec *Elric!*, moyennant les adaptations techniques adéquates.

Requiem et berceuse

La nuit est tombée depuis quelques heures sur Sequaloris. La pluie qui l'après-midi faisait briller les toits sous le soleil d'automne n'est plus qu'un mauvais souvenir. Errant à la recherche d'une taverne accueillante, les PJ tentent d'oublier les déceptions de la journée. Arrivés en ville trois

jours plus tôt, ils devaient, munis d'une lettre de recommandation d'un marchand d'Argimiliar, récupérer pour lui une cargaison de tissus. Malheureusement, la mauvaise qualité du parchemin et la suspicion habituelle des négociants ont conduit le tisserand à refuser toute livraison sans paiement comptant. La somme demandée étant bien supérieure à ce dont disposent les personnages, ils ont dû renoncer, la mort dans l'âme...

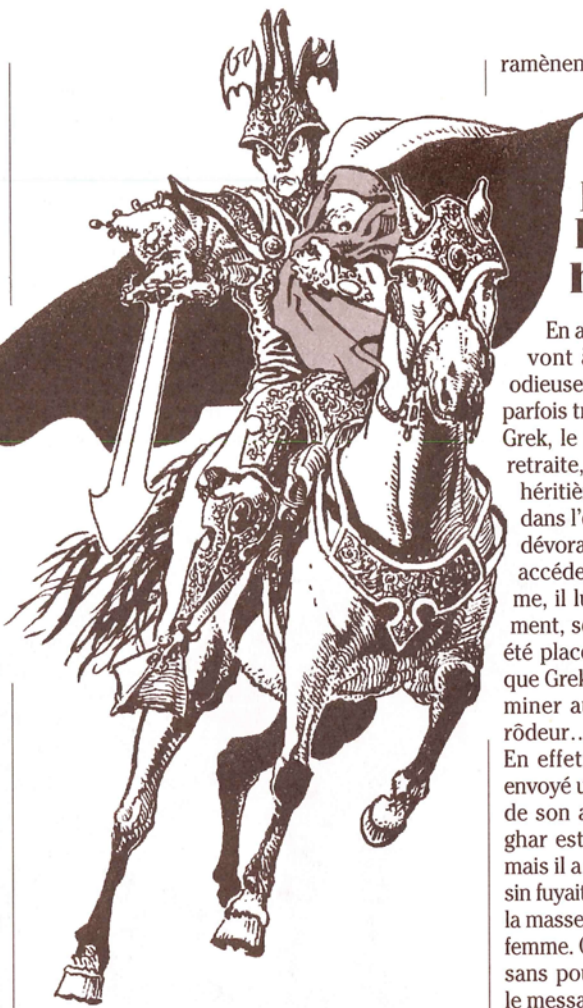
C'est donc en méditant sur leur échec, que nos amis traversent les bas quartiers de la cité. Sur les hauteurs, la lune à demi pleine éclaire les demeures des nobles et des puissants... Un cheval au galop passe d'ailleurs devant l'une d'elles, suivi de près par un second. D'abord lointain, le martèlement sourd des sabots sur le pavé se fait de plus en plus précis. Avant qu'ils n'aient pu prendre véritablement conscience de la situation, les personnages voient surgir un cavalier au

bout de la ruelle. Tirant le maximum de sa monture, il passe devant eux dans un bruit assourdissant. Pourtant, malgré l'effort, ni son imposante armure noire, ni son épée longue au pommeau sculpté, ni le paquet volumineux qui repose entre ses cuisses ne semblent le gêner. Son port altier, son regard fier et dur ainsi que la pureté de sa monture, un superbe alezan, ne laissent planer aucun doute sur ses origines melnibonéennes. Il faudra quelques instants aux PJ, saisis par cette vision lyrique et démoniaque, pour détacher leurs yeux de l'homme. Derrière eux, apparaît alors le poursuivant, un guerrier à cheval, hurlant à pleins poumons : « À l'assassin ! Arrêtez-le ! Sauvez le bébé ! » Avant que l'homme n'ait pu finir sa phrase, le Melnibonéen, pourtant à bonne distance coince le paquet contre sa selle, se retourne et, sans ralentir sa monture, décoche une flèche. Le trait vient se loger dans le cou du poursuivant qui s'effale, près des aventuriers...

Il est possible que l'un des personnages, n'écoulant que son courage, décide de se lancer à la poursuite du fuyard. Un jet d'Équitation réussi permettra de se rendre maître du cheval de l'infortuné guerrier. Le Melnibonéen s'avérant être un cavalier expérimenté, il faut un second jet réussi pour ne pas être définitivement distancé dans les ruelles étroites de Sequaloris. S'il observe le Melnibonéen (jet de Voir), le personnage peut remarquer que celui-ci prend grand soin du paquet dans les manœuvres difficiles. Néanmoins, si notre ami se rapproche de façon sensible, le fuyard finit par se retourner et décoche un trait mal ajusté, qui vient frapper le sol devant le cheval du poursuivant. L'animal se cabre alors et son cavalier doit faire preuve de beaucoup d'agilité pour ne pas être désarçonné. Quoi qu'il en soit, même si la chute est évitée, le cheval alezan est déjà hors de vue et le son de ses sabots décline rapidement dans l'air nocturne...

En ce qui concerne le guerrier, un examen rapide de sa blessure (Premiers soins) révèle qu'il lui reste une chance de survivre. Si les PJ prennent le temps de le rassurer, il leur dit s'appeler Jahir. D'une voix rauque et suffocante, il demande à être ramené chez son employeur, le négociant Vaker Kathner, dont la femme vient d'être sauvagement assassinée, et le nouveau-né enlevé. Étant donné son état, il faut trois personnes pour transporter Jahir dans de bonnes conditions jusqu'à la propriété de Kathner. Il s'agit d'une construction à deux étages dotée d'une tour et protégée par un mur d'enceinte haut de trois mètres. En voyant le blessé, les gens de maison ouvrent rapidement les portes et conduisent les PJ auprès de leur maître.

Celui-ci, absorbé par ses pensées, est assis seul dans une pièce richement décorée. Une barbe noire finement ciselée et un nez aquilin confèrent à son visage un aspect soigné, qui contraste avec l'embonpoint mal dissimulé par l'armure enfilée à la hâte. Lentement, il lève les yeux vers les PJ, avant de parler d'une voix étonnamment calme. « Ainsi donc c'est vous qui m'avez ramené mon fidèle Jahir ! Mais ce démon maudit, non content d'avoir volé la vie de Khaïssa, a réussi à s'enfuir avec notre fils ! La peste soit des poètes jaloux ! », dit-il en lançant sur la table un parchemin froissé. Il explique alors aux aventuriers qu'avant de l'épouser, sa femme, Khaïssa Der-



morh, vécut une folle passion avec Annakyn Lamghar, un Melnibonéen épris de poésie et de voyages. Celui-ci, toujours amoureux de Khaïssa, n'a visiblement pas supporté de la savoir mère et l'a tuée, enlevant Grek, le bébé de trois semaines. Si les PJ demandent des éclaircissements sur les faits, Kathner répondra sans trop s'étendre : il était seul dans son bureau quand il a entendu Khaïssa hurler dans la chambre. C'est lui et Sylvem, un serviteur, qui ont trouvé le corps. Khaïssa avait la tête fracassée et le berceau ne contenait plus que le parchemin froissé, écrit avec le sang de la mère :

*« Par le sang de la femme,
dont il n'est que la chair,
Je tranche de ma lame,
le lien du fils au père.
Si tu as le courage,
mets le fer sur l'enclume
et affronte ma rage,
aux montagnes de Brume. »*

Après une pause de quelques instants, Kathner demande solennellement aux personnages de lui ramener son fils. Il sait que les montagnes de Brume, enneigées à cette époque de l'année, se trouvent au nord de Harkor ; il peut fournir autant de chevaux que nécessaire. En outre, il veut que les PJ se fassent accompagner par Sylvem et par Haïm, un chien-loup ayant veillé l'enfant depuis sa naissance. Certain que l'odorat de l'animal sera d'une grande utilité, il considère ce point comme une condition *sine qua non*. Il promet aux PJ de les couvrir d'or s'ils lui

ramènent le seul être cher qu'il lui reste... et la tête de ce maudit Lamghar.

Ne regardez pas de trop près l'honnête homme... *

En acceptant cette mission, les personnages vont à leur insu devenir complices d'une odieuse machination. Car les apparences sont parfois trompeuses... Peu après la naissance de Grek, le père de Khaïssa, un riche artiste à la retraite, est décédé. Sa fille étant son unique héritière, un plan diabolique a aussitôt germé dans l'esprit de Vaker Kathner, dont la passion dévorante pour le jeu a ruiné les affaires. Pour accéder immédiatement à l'argent de sa femme, il lui suffisait de l'éliminer ! Malheureusement, selon la loi jarkhorienne, l'argent aurait été placé sous tutelle des autorités jusqu'à ce que Grek atteigne l'âge adulte. Il fallait donc éliminer aussi l'enfant, et simuler un crime de rôdeur... Mais Kathner n'en a pas eu le temps ! En effet, se sentant menacée, Khaïssa avait envoyé un homme de confiance demander l'aide de son ancien amant. Malheureusement Lamghar est arrivé trop tard pour sauver la mère mais il a pu s'emparer du fils tandis que l'assassin fuyait se barricader à la cave, où il a dissimulé la masse d'arme avec laquelle il venait de tuer sa femme. Comme Jahir arrivait, Lamghar a dû fuir sans pouvoir châtier le vil marchand. Il laissa le message et partit vers les montagnes de Brume où l'attendait Shest, l'homme de confiance de Khaïssa. Il espère que Kathner viendra l'y poursuivre pour perpétrer son forfait, et qu'il pourra ainsi en finir avec lui.

On comprend donc mieux le chagrin mitigé de Kathner. Quant à Sylvem, il est dévoué corps et âme à son employeur et sait tout de l'affaire. En outre, Haïm lui obéit au doigt et à l'œil. Les deux hommes espèrent utiliser le chien pour retrouver Grek et le tuer, prétextant un regrettable accident. Attention :

— Si vous jouez à *Stormbringer*, considérez que Haïm est un démon. L'objet de lien est son collier.

— Si vous jouez à *Etric!*, Haïm sera juste un chien féroce, bien dressé.

Dans les deux cas, le fait que Haïm ait veillé l'enfant est un mensonge (un de plus !).

Rien ne sert de courir...

Considérant que le Melnibonéen a pris trop d'avance pour pouvoir être rapidement rejoint et que sa destination finale est connue, les PJ peuvent décider de prendre leur temps, afin de partir dans de bonnes conditions. Kathner ne s'y opposera pas. Pendant qu'on prépare les chevaux, il est possible d'interroger quelques personnes. Chez Kathner, les gens se montrent d'un assez maigre secours : personne n'a rien vu, rien entendu. Tout au plus apprend-on que c'est l'intervention de Jahir qui a sauvé la vie du propriétaire des lieux. En revanche, si les personnages décident de descendre à leur auberge pour chercher des affaires personnelles ou se reposer, ils peuvent rencontrer des gens plus

bavards. Ceux-ci décrivent Kathner comme un homme assez médiocre, gaspillant son argent au jeu. De Khaïssa, la seule chose que l'on sache est que son père est un artiste célèbre, qui a quitté la ville. Par ailleurs, un rumeur selon laquelle un Melnibonéen aurait enlevé plusieurs enfants circule déjà. Une autre affirme qu'il a été aperçu à la porte de la ville, déclamant des vers en pleurant. En ce qui concerne les montagnes de Brume, toutes les personnes interrogées diront que c'est une région reculée où d'anciennes races enterraient leurs morts. L'air y est chargé de gaz qui troublent un peu les sens et facilitent la création artistique...

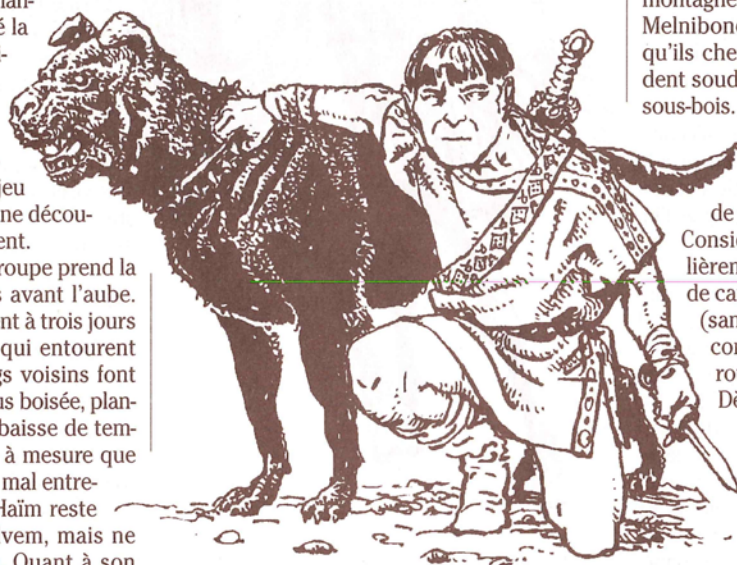
Tout cela devrait commencer à mettre la puce à l'oreille de vos personnages. Les plus observateurs d'entre eux pourront se demander pourquoi Lamghar a fracassé la tête de Khaïssa, manière peu raffinée de donner la mort par dépit amoureux, surtout quand on est armé d'une belle épée... Cependant, pour bien gérer la progression du scénario, le meneur de jeu devra veiller à ce que les joueurs ne découvrent la vérité que progressivement. Une fois tout en ordre, la petite troupe prend la route du nord, quelques heures avant l'aube. Les montagnes de Brume se situent à trois jours de cheval environ. Les plaines qui entourent Sequaloris et bordent les bourgs voisins font rapidement place à une région plus boisée, plantée de conifères. D'ailleurs, une baisse de température est nettement sensible à mesure que l'on progresse sur la petite route mal entretenue. On peut remarquer que Haïm reste toujours près du cheval de Sylvem, mais ne semble pas flairer grand-chose. Quant à son maître, il est assez tendu et peu causant.

Aux premières heures de la matinée, les aventuriers atteignent un petit village appelé Hormyth. L'unique auberge propose un petit déjeuner peu raffiné mais copieux. L'aubergiste, un quadragénaire chauve, est un peu étonné de voir tant de voyageurs d'un seul coup! Sans se faire prier, il raconte que la nuit a été mouvementée... Un homme étrange, « grand et beau, pour ce qu'on pouvait en voir par la fenêtre », est tout d'abord entré dans le village. Sans pénétrer dans la taverne, il a fait boire son cheval, « une bête superbe, mais visiblement épuisée », puis a mis pied à terre avant de prendre un paquet et de faire quelques pas avec. Ensuite il est reparti dans la nuit. Plus tard, quatre cavaliers ont eux aussi traversé le village sans s'arrêter. Il s'agit en fait de Kruk, un assassin de Sequaloris, et de ses compagnons. Ayant entendu les rumeurs de la nuit, ils ont pensé qu'il y avait sûrement de l'or sur le Melnibonéen...

Faute de grives, on mange des merles

Malheureusement, les bandits se sont rapidement aperçus qu'ils ne pourraient pas rattraper facilement Lamghar et ont décidé de changer de proie. Aussi se sont-ils embusqués dans la forêt en attendant le passage d'imprudents. Et devinez qui seront les premiers à se présenter...

Si les PJ ont discuté avec l'aubergiste et qu'ils expriment clairement leur méfiance, considérez que le jet d'Embuscade des brigands est raté et faites faire aux personnages un jet de Voir. Ceux qui le réussissent ne seront pas surpris. Les brigands ne sont pas des fanatiques et s'ils voient que la bataille tourne mal, ils préféreront s'enfuir. Mais Kruk ne voulant pas baisser les bras devant ses hommes, il se montrera plus coriace et ne prendra la poudre d'escampette qu'en dernier recours. Quoi qu'il en soit, le combat sera l'occasion d'observer le tandem Sylvem-Haïm à l'œuvre. De toute évidence, ils sont redoutables... S'il y a des blessés dans le camp des personnages, Sylvem s'en désintéressera.



Le reste de la journée devrait se passer sans trop de problèmes. Quant ils auront parcouru quelques lieues depuis Hormyth, les personnages verront la route se transformer en chemin et le relief devenir progressivement plus accidenté. De loin en loin on aperçoit quelques blocs épars de neige congelée. Pour peu que l'on se donne la peine de pister les traces de temps en temps, il est facile d'arriver jusqu'à un campement datant d'une demi-journée. Les restes d'un lapereau ont été laissés sur une broche improvisée. Une observation minutieuse du feu permet de découvrir quelques traces jaunâtres sur les pierres... il s'agit de lait brûlé ayant débordé de la gamelle de Lamghar, alors qu'il préparait une boisson pour le nouveau-né. Près du foyer, on peut remarquer, bien à l'abri du vent, une petite cavité tapissée de feuilles. C'est là que le Melnibonéen a installé son protégé pendant la pause... Sur un arbre, des vers ont été gravés à la dague :

« Loyauté à ton sang,
écho de mes passions,
Est ma lame plongeant,
dans le cœur du félon! »

Compte tenu de ces éléments, les personnages vont peut-être exprimer clairement leurs interrogations sur cette affaire. Sylvem usera alors de tout son pouvoir de persuasion pour que le groupe continue sa progression vers les montagnes de Brume. Il commencera par jouer la cor-

de sensible puis, révélant les traits les plus vils de son caractère, évoquera la récompense promise par Kathner. Haïm ponctuera régulièrement les phrases de son maître d'un aboiement rauque.

Le destin est le plus court chemin jusqu'à la mort...

La matinée suivante se passe sans problème. La forêt se fait moins dense et les amas de neige plus frais et plus nombreux. Au loin, on devine la montagne noyée dans la brume... Les traces du Melnibonéen sont très faciles à suivre. Alors qu'ils cheminent tranquillement, les PJ entendent soudain un hurlement aigu provenant des sous-bois. S'ils se précipitent, ils découvrent une

roulotte, au milieu d'une petite clairière desservie par un autre chemin. Là, un gitan armé d'un simple bout de bois fait face à un ours gigantesque. Considérez qu'il s'agit d'une bête particulièrement robuste et rajoutez-lui 2 points de caractéristique en Force et Constitution (sans dépasser le maximum autorisé). La compagne de l'homme, réfugiée dans la roulotte, hurle à pleins poumons.

Dès que les PJ interviennent, le gitan se met à l'abri. Une fois l'ours tué ou mis en fuite, il se rue vers les personnages en leur donnant de vigoureuses tapes dans le dos. Sa femme, Ylysa, sort de la roulotte en remerciant chaleureusement ses sau-

veurs. Le couple explique ensuite s'être perdu sur le route de Nio à Thokora où doit avoir lieu une grande foire. En signe de remerciement, Ylysa propose à la petite troupe un repas et offre de lire l'avenir « au chef ». Laissez alors aux personnages intéressées le soin de choisir eux-mêmes à qui reviendra ce privilège. Qui que ce soit (évittez Sylvem, mais faites-le participer à la discussion) il devra entrer seul dans la roulotte avec la bohémienne. Elle le fera asseoir dans un coin sombre, tirera un rideau puis allumera une série de huit bougies, disposées en octogone. Ylysa entonnera une mélodie lancinante et le personnage devra réussir un jet sous son Pouvoir pour ne pas défailir. Ensuite, la femme parlera : « Je vois... du sang... un drame où s'enlacent haine et amour, violence et tendresse, promesses et trahisons. Tu vas au devant d'ennuis et de chagrins. Prends garde à la route qui mène vers ceux qui ne sont plus et ce qui n'est pas! » A la fin de sa vision, la bohémienne restera un instant sans parler. Elle ne pourra apporter aucun éclaircissement sur ses paroles et reconduira rapidement « son client » à l'extérieur. Après avoir remercié une dernière fois les PJ et s'être renseigné sur la direction à prendre, le couple referme son attelage.

Neige et brouillard

Réconfortés par la nourriture de Ylysa, bien que peut-être troublés par ses paroles, les aventuriers peuvent eux aussi reprendre la route. Dans les heures suivantes, Sylvem se montre très

CARACTÉRISTIQUES

► Vakel Kathner

FOR 11 CON 13 TAI 12 INT 16

POU 9 DEX 10 CHA 14

PdV 13. Armure de cuir.

Compétences : Masse d'arme 30%-25 %, Évaluer un trésor 80 %, Connaissance de la musique 40 %, Éloquence 70 %, Persuader 70 %, Dissimuler 40 %.

Possède une bague en or jaune et rose, contenant une ondine liée.

► Annakyn Lamghar

FOR 13 CON 14 TAI 15 INT 17

POU 18 DEX 16 CHA 18

PdV 17. Armure de plaques avec heaume.

Compétences : Épée longue 75%-75 %, Arc en os 60 %, Dague 45%-40 %, Éviter 60 %, Sauter 50 %, Équitation 80 %, Culbuter 40 %, Équilibre 50 %, toutes connaissances à 60 %, toutes compétences de perception à 45 %, Se cacher 60 %, Chanter et composer 90 %.

Fharyss, démon lié à une épée longue : POU 16, dégâts + 2d6, chances de toucher + 20 %.

► Sylvem

FOR 14 CON 9 TAI 11 INT 12

POU 12 DEX 15 CHA 11

PdV 9. Armure de cuir.

Compétences : Épée longue : 50%-50 %, Dague 40%-40 %, Éviter 60 %, Sauter 30 %, Équitation 65 %, Culbuter 25 %, Équilibre 40 %, toutes compétences de perception à 50 %, Persuader 60 %.

Se fait toujours obéir de Haïm.

► Haïm

Pour Stormbringer

FOR 16 CON 6 TAI 14 INT 5

POU 30 DEX 20

Armure : 2 points de peau.

Compétences : Éviter 50 % ; Morsure 30 %, dégâts : 1d10+1d6.

Pour Elic !

FOR 16 CON 18 TAI 12 INT 5

POU 9 DEX 18

PdV 20. Armure : 1 point de peau.

Compétences : Éviter 60 % ; Morsure 40 %, dégâts : 1d6+1d6 (+ 2 en raison de son acharnement).

► Shest

FOR 12 CON 9 TAI 16 INT 13

POU 11 DEX 14 CHA 11

PdV 13. Armure de cuir.

Compétences : Épée longue 50%-50 %, Éviter 40 %, Équitation 70 %, Persuader 60 %, Se cacher 60 %.

► Les brigands

Kruk

FOR 16 CON 14 TAI 13 INT 10

POU 11 DEX 15 CHA 11

PdV 15. Armure de cuir.

Compétences : Épée longue 60%-60 %, Dague 50%-50 %, Arc 40 %, Éviter 50 %, Culbuter 50 %, Équitation 65 %, Embuscade 40 %. Son épée est enduite d'un poison paralysant (1 heure) de virulence 14.

Ses trois compagnons

FOR 14 CON 12 TAI 13 INT 9

POU 11 DEX 14 CHA 9

PdV 13. Armure de cuir.

Compétences : Épée longue 50%-50 %, Dague 40%-40 %, Arc 30 %, Éviter 40 %, Culbuter 20 %, Équitation 40 %, Embuscade 40 %.

insistant pour savoir ce qu'a dit la bohémienne, et on devine une certaine inquiétude dans sa voix.

Le lendemain, la forêt cède totalement la place à un paysage de montagne et le vent se fait plus froid. Tous les personnages ou animaux ne réussissant pas un jet sous leur Constitution perdent 1 point de vie. Les chevaux ont du mal à progresser sur un relief de plus en plus escarpé et couvert de neige. Heureusement, le Melnibonéen n'a absolument pas cherché à dissimuler ses traces... Après quelques heures, le groupe pénètre dans une brume opaque. Le sentier devenant de plus en plus étroit et la neige de plus en plus épaisse, il faut mettre pied à terre. Les risques de voir se déclencher de petites avalanches ne sont pas négligeables : 25 % en temps normal et 40 % si les PJ énervent Sylvem, ce qui fait aboyer Haïm. Les aventuriers devront alors réussir un jet sous Chance pour ne pas être emportés (les chevaux ont une chance de 25 %). Sinon, ils subiront les dommages dus à une chute de 3 mètres (la neige amortissant le choc) et à un étouffement de 3 rounds, temps nécessaire pour retrouver la surface.

Au terme de deux heures de progression dans ces conditions difficiles, le groupe arrive au pied d'une falaise abrupte. Un crâne gigantesque, sculpté dans la roche mais toujours solidaire de la falaise, semble regarder les aventuriers de ses orbites profondes, à quelques trente mètres du sol. La mâchoire de pierre entrouverte exhale une brume au parfum d'éther, telle une haleine infernale. Le chemin continue tout droit, plongeant entre les dents érodées. Au milieu du front, on peut apercevoir un octogone gravé dans la pierre... La race ancienne qui venait enterrer ses morts derrière cette falaise, avait pris soin de protéger l'endroit des regards indiscrets. Le démon chargé de cette tâche (POU 16, CON 40)

possède le pouvoir chaotique de Peur (Contrôle des émotions) avec une virulence de 10. Compte tenu de sa taille, il est impossible de détruire l'objet de lien.

Ceux qui résistent à l'emprise de la créature démoniaque peuvent s'avancer sur le chemin, qui redescend vers une petite vallée gorgée de brume. Cette dernière a d'ailleurs des effets insidieux sur le système nerveux. Quiconque ne réussit pas un jet de Constitution se sent euphorique et perd 10 % dans toutes ses compétences (sauf Chanter, dans laquelle elle gagne 25 %!). Arrivés au fond, les PJ découvrent une véritable nécropole, avec une multitude de tombes millénaires en marbre, vierges de toute inscription. L'endroit est vaste, la visibilité mauvaise et tous les efforts pour retrouver le Melnibonéen sont vains. Pourtant, les PJ entendent soudain un bébé pleurer, à quelques mètres... A cet instant, Lamghar, tapi, se jette sur eux, suivi par Shest, le messager de Khaïssa ! Le Melnibonéen se bat remarquablement, et son compagnon fait plus que se défendre. Quelques rounds après le début du combat, on entend Haïm aboyer dans la brume. Brusquement, saisi de panique, Lamghar lâche son arme et se précipite vers les pleurs, en hurlant. Les PJ auront peut-être le temps de le frapper dans le dos, mais il ne s'en soucie guère, et se rue vers l'enfant, pour tenter d'intercepter le chien, dont le regard est brusquement meurtrier. Il plonge vers Haïm, le renversant avant qu'il n'ait pu atteindre Grek. L'homme et l'animal roulent sur le sol, alors que Sylvem, une dague à la main, court vers le bébé. Les personnages n'ont alors que quelques secondes pour comprendre la situation et réagir, s'ils veulent sauver l'enfant ! En ce qui concerne Lamghar, la première morsure de Haïm lui a tranché la gorge. Shest, épuisé, reste quant à lui à l'écart. C'est au meneur de

jeu de faire de ce combat le point culminant du scénario, les ennemis se révélant être des innocents et les alliés des traîtres !

A la fin de la bataille, Lamghar a déjà rendu l'âme. Le bébé cesse de pleurer, comme s'il venait de sentir le souffle de la mort s'éloigner. Se tenant d'abord à bonne distance, Shest finit par avancer vers les personnages. Sans souffler mot, il désigne le corps de Lamghar et se met à creuser le sol de ses mains. Plus tard, il raconte aux personnages sa version de l'histoire...

Que justice soit faite

Shest demande que le bébé lui soit confié jusqu'au retour à Sequaloris. De plus, il supplie les PJ de l'aider à faire éclater la vérité dès leur retour. Si Sylvem n'est pas mort, les personnages peuvent le convaincre de dénoncer publiquement son maître. Sinon, ils trouveront chez Vakel Kathner, une servante apeurée qui a assisté à l'assassinat de Khaïssa depuis une fenêtre. Dans les deux cas, la découverte à la cave de la masse d'arme ensanglantée devrait suffire à convaincre les autorités de sa culpabilité. Le bébé sera quant à lui confié à Shest et son épouse.

Dans l'affaire, les PJ n'auront finalement pas touché un sou. Pourtant, ils se seront attirés la sympathie de la population. C'est donc spontanément que le tisserand viendra vers eux pour leur proposer la cargaison de tissus qu'il leur refusait, plus une bourse de 1000 GB, offerte par quelques négociants de la ville. ■

Frédéric Tournadre

illustration : Rolland Barthélémy

* Citation d'Edmond Rostand.

Un scénario « long métrage » Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu



Le Quatrième Cavalier

Cette aventure commence à Paris un jour du mois de mai 1920. Elle a été conçue et des personnages, de préférence débutants, ayant un profil scientifique.

« Le groupe de recherche Thiébault Bienaimé »),

*Elle attend.
Avec la patience des rochers,
Elle attend.
Avec la certitude que ce n'est pas en vain,
Elle attend.
Sereine dans sa prison de ténèbres,
Elle attend, Elle attend seule...
Elle attend depuis des années,
des siècles, des millénaires.
Elle attend depuis si longtemps
que tous ont oublié, tous sauf Elle...
Mais qu'est-ce qu'elle attend pour Elle ?
Elle pour qui le temps n'est rien,
rien d'autre qu'une attente...
Elle vit sans vivre vraiment...
Elle pense sans penser vraiment...
Elle est différente...*

Profil des investigateurs

Les PJ sont des scientifiques recrutés par un groupe de recherche privé et indépendant. En tant que scientifiques de ce début de XX^e siècle, ils sont profondément convaincus que le surnaturel n'existe pas et que tout peut s'expliquer de manière rationnelle et logique... Ils doivent donc faire preuve d'un scepticisme des plus grands, d'une foi dans la science des plus inébranlables... du moins au début de l'aventure.

Les connaissances des PJ peuvent toucher les domaines de leur choix, y compris celui du Mythe de Cthulhu (en cas de personnage expé-

rimenté). De toute façon, cela ne sera d'aucune utilité dans l'aventure, l'intrigue principale n'ayant strictement rien à voir avec le Mythe. En termes de jeu, les joueurs ont le choix entre les professions suivantes : dilettante, professeur, écrivain, historien, étudiant (version rajeunie du professeur), secrétaire (assimilée à journaliste) et toute autre profession que le MJ jugera compatible.

Ils peuvent également choisir d'incarner un des membres du groupe « Thiébault Bienaimé » (voir plus loin) soit dès le début de l'aventure, soit par la suite en cas d'« événement malheureux ».

Deux joueurs peuvent convenir que leurs personnages entrent dans l'aventure en « couple », un scientifique étant accompagné d'une personne de son entourage, par exemple : professeur et étudiant(e) ou assistant(e), dilettante et secrétaire particulier, mari et femme, père et fille, etc. Dans ce cas, le second personnage peut ne pas coller au profil défini plus haut. Ce n'est pas lui qui est recruté, mais celui qu'il accompagne.

L'étendue du problème

Les PJ font de la science leur credo. Pourtant, tout ne peut pas s'expliquer par des formules et des théorèmes... et surtout pas ce à quoi les investigateurs vont être confrontés...

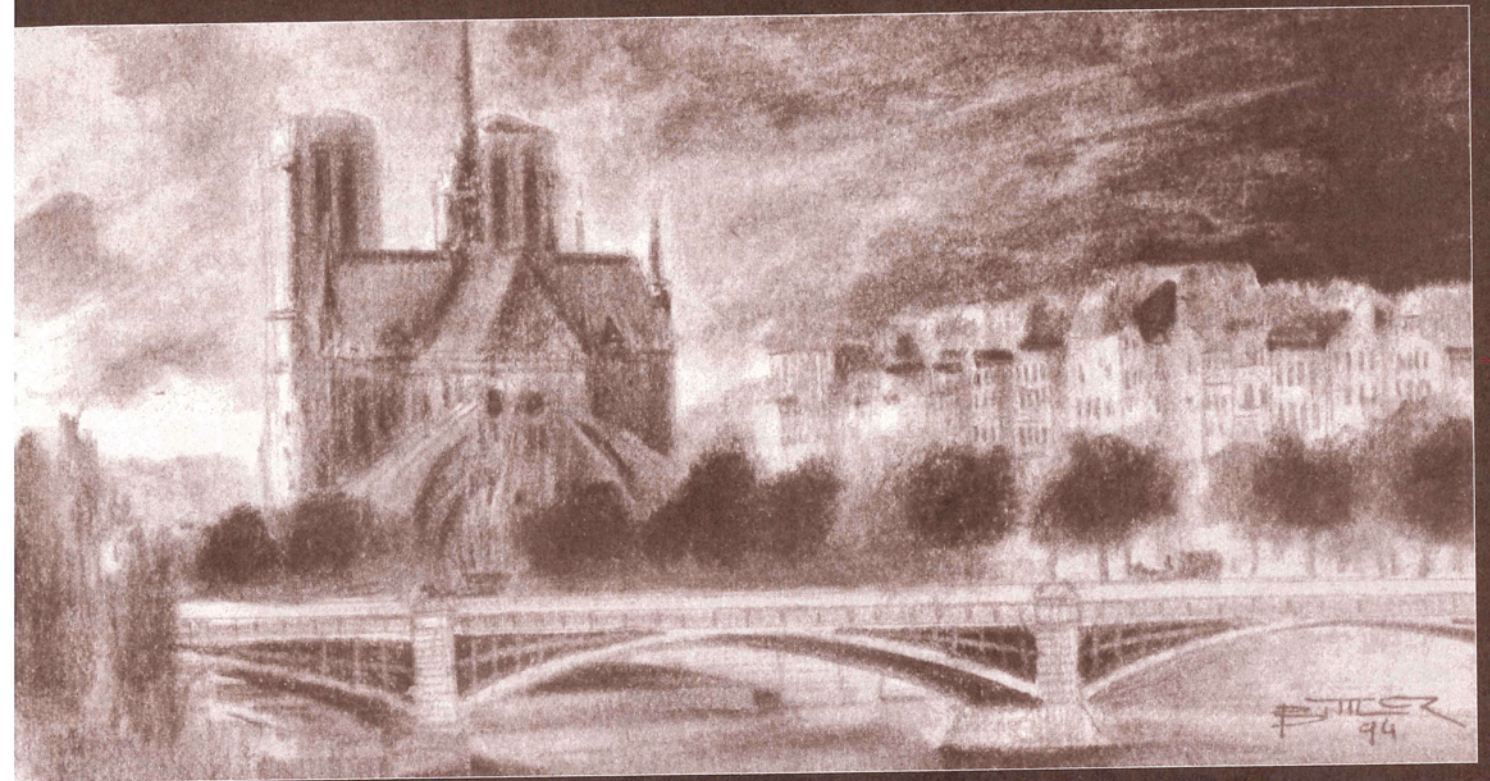
En effet, quelque part en France, bien caché, repose « quelque chose », « quelque chose » qui a été intentionnellement apporté là par d'obscurités peuplades. Cette Chose est bien loin de chez elle, bien plus que l'on ne peut l'imaginer,

et n'aspire qu'à y retourner. Cette Chose se défend, cette Chose sait ce qu'elle veut, cette Chose n'est pas vivante, du moins dans le sens où nous l'entendons. Cette Chose est le Mal incarné. Siècle après siècle, sa prison se fissure, l'étau autour d'elle se relâche ; cependant la délivrance ne vient pas. Qu'importe, elle a la patience de ceux pour qui le temps n'est rien.

Libérée par les PJ qui pensent sans doute avoir affaire à un simple vestige archéologique, la Chose commence à agir : les plantes dépérissent, les animaux fuient effrayés, les hommes se corrompent, les morts se réveillent... L'Apocalypse est en marche, le Quatrième Cavalier, la Mort, vient d'être libéré...

La science est impuissante devant la Chose, de même que les forces occultes. Pourtant, ensemble, science et occultisme détiennent la solution. Les PJ, fervents défenseurs de la science, vont être amenés à composer avec l'occulte pour arrêter cette terrible menace. Ils iront même jusqu'à lancer un sort de téléportation pour se rendre plus rapidement en Sibérie, là où tout les guide. Malheureusement, le sort ne sera pas assez puissant et les PJ « atterriront » près de la Muraille de Chine. Il leur faudra lancer le sort une seconde fois, et vite car les millions de squelettes qui dorment dans la Muraille ne demandent qu'à se réveiller...

Enfin, ils fouleront le sol sibérien, dans un pays ravagé par la guerre civile. Arrivés à destination, ils devront encore se débarrasser d'un groupe de déserteurs qui les empêchent d'atteindre leur but. Cela fait, ils pourront enfin stopper l'Apocalypse. Mais là les attend une ultime surprise...



pour un meneur de jeu expérimenté, des joueurs qui le sont moyennement
Si vous choisissez d'utiliser les personnages prêtirés (présentés au chapitre
il faut compléter leurs caractéristiques.

LE GROUPE DE RECHERCHE THIÉBAULT BIENAIMÉ

Thiébault Bienaimé

Thiébault Bienaimé fut un célèbre professeur de physique dont le cartésianisme militant servit d'étendard aux forces vives de la science et éclaira, tel le phare d'Alexandrie, les progrès des connaissances humaines sur l'obscurantisme païen.

Farouche défenseur de la science, il s'était donné pour mission de trouver l'explication scientifique à chaque phénomène surnaturel, ou simplement étrange, qui lui était donné d'étudier. Ses travaux portèrent sur des sujets aussi divers que les maisons hantées, le Yéti du Poitou, ou les femmes... Il disparut prématurément en 1910, le soir du passage de la comète de Halley, dans des conditions que la décence ne permet pas d'évoquer ici.

Ses assistants, Philibert Sauvage et Albert Kerr, en émules fidèles, marchèrent sur ses traces auréolées de gloire et de danger. Grâce à la fortune personnelle de Bienaimé léguée à cet effet, ils créèrent, juste avant la Première Guerre mondiale, le groupe de recherche Th. Bienaimé, chargé de poursuivre l'œuvre de l'aventureux savant mort pour la science et le bien de l'humanité. Le groupe est international et pluridisciplinaire. Il

compte dans ses rangs des recrues venant de tous les horizons du monde scientifique (archéologie, paléontologie, chimie, physique...), toutes étant animées du même désir d'éclairer les sombres abîmes de l'obscurantisme avec la lumière de la science.

Le groupe est totalement indépendant et dispose de ressources propres : c'est hôtel particulier de feu Thiébault Bienaimé qui sert de locaux et la fortune du même Bienaimé, judicieusement placée, assure le bon fonctionnement des recherches (équipements, salaires, nourriture, voyage, etc.). Les PJ peuvent obtenir ce qu'ils veulent du moment qu'ils restent raisonnables (au MJ d'en juger) et qu'aucune loi ne soit enfreinte. De toute façon, ils ne peuvent rien acheter par eux-mêmes (sauf avec leurs propres deniers). Toute acquisition au nom du groupe doit recevoir l'aval de Sauvage et de Kerr.

La communauté scientifique est très partagée au sujet de ce groupe de recherche privé. Certains le tiennent en grande estime, d'autres le prennent pour un asile de doux dingues, d'autres encore, les plus nombreux, n'ont aucun a priori. Si les PJ font appel à de l'aide scientifique extérieure ce sera au MJ de décider de l'accueil qui leur sera réservé.

Les membres du groupe

A ce jour, le groupe compte sept membres : Marcelle Verteramure, Henri Gaimouton, André Alexandrovitch Varadine, Martin Mac Murson, Antonio Crepacci, Philibert Sauvage et Albert Kerr.

Marcelle Verteramure

Française, 27 ans, botaniste.

Marcelle est une vieille jeune fille, belle et idéaliste. Botaniste, elle soigne avec amour les plantes du cloître et se jette à corps perdu dans des expériences fascinantes. Au moment où les PJ arrivent à l'hôtel, elle commence justement une nouvelle expérience dont le but est de faire germer des graines fossiles de fougères arborescentes du crétacé inférieur grâce à des chocs répétés d'électricité statique.

Elle est secrètement amoureuse de Henri Gaimouton et lui réserve sa virginité. Malheureusement, sa répulsion pour les araignées l'empêche de répondre aux avances du zoologue. Il suffirait simplement qu'il renonce à ses arachnides chéries pour qu'elle se jette, en toute décence, dans ses bras.

Caractéristiques

FOR 8	DEX 14	INT 17	CON 14
APP 16	POU 12	TAI 10	EDU 18

Botanique 80 %, Pharmacologie 20 %, Équitation 95 %, Psychologie 80 %.

Henri Gaimouton

Français, 37 ans, zoologue.

D'un physique trapu et râblé, Henri excelle dans son domaine, la zoologie, mais est une vraie catastrophe sociale. Il se sent mal à l'aise en société et fuit tout ce qui, de près ou de loin, ressemble à une réunion mondaine. D'origine modeste, il est bourru et même parfois brutal quand il

s'emporte. Henri s'occupe entre autres du vivarium et de l'aquarium situé au second étage de l'hôtel. Sa spécialité est les araignées venimeuses d'Amazonie. Il en a une véritable collection qu'il nourrit avec des insectes vivants. Il faut le voir caresser amoureusement ces charmantes bestioles poilues pour se rendre compte combien elles comptent pour lui.

Il essaye de séduire sa collègue botaniste, Marcelle Verteramure, depuis près de six mois, mais celle-ci lui oppose un refus catégorique bien qu'elle ne soit pas insensible à ses charmes. Henri essaye désespérément d'en comprendre les raisons sans y parvenir et cela s'en ressent sur son travail.

Caractéristiques

FOR 12 DEX 10 INT 13 CON 16
APP 12 POU 15 TAI 14 EDU 14

Zoologie 76 %, Psychologie 5 %,
Pieds-poings 50 %.

Andreï Alexandrovitch Varadine

Russe exilé, 29 ans, paléontologue.

Brun, les yeux noirs, le regard plein de désillusions et de fatalisme slave, Varadine est un homme secret et séduisant. Son fort accent et son parler approximatif sont pour beaucoup dans ses conquêtes féminines.

C'est le spécialiste de la paléontologie, il s'occupe de la « salle des squelettes » de l'hôtel. En ce moment, il travaille à reconstituer le squelette d'un protoceratops mâle de toute beauté.

Andreï est un rescapé de la révolution avortée de 1905. Il a dû fuir son pays en catastrophe pour échapper à l'Okhrana, la police secrète tsariste. Andreï est de ce type d'hommes qui sont dévorés par l'amour de la liberté et qui se battent et meurent pour elle dans l'indifférence générale. Il est de ceux que l'Histoire oublie et se charge de trahir. A la suite de sombres luttes de pouvoir au sein du Parti, son nom a été mis sur la liste noire par le jeune gouvernement bolchevique. La Tchèque, la police secrète bolchevique, est chargée de le surveiller... et de l'abattre le cas échéant. Se sentant menacé, à la fois par les blancs et les rouges, Andreï porte en permanence sur lui un petit pistolet automatique.

Dernier détail, il a l'habitude d'apprendre des rudiments de russe à ses maîtresses.

Caractéristiques

FOR 13 DEX 13 INT 13 CON 13
APP 13 POU 13 TAI 13 EDU 13

Parler français 60 %, Lire/Écrire français 70 %, Tir au pistolet 70 %, Paléontologie 83 %.

Martin Mac Murson dit « 3M »

Écossais pur souche, 36 ans, physicien.

Géant roux à la voix forte et puissante, Martin est un bon vivant aimant les femmes et la bouteille. Il est physicien. Ses expériences sur les vertus comparées du whiskey et du whisky l'ont rendu

célèbre, non seulement en Écosse et en Irlande, mais également sur le continent. Il lui fallut cependant attendre la sortie de son étude de la résistivité des vins de Bourgogne pour se voir ouvrir les portes du groupe de recherche.

Comme Martin est bilingue, il effectue l'indispensable lien linguistique entre francophones et Anglo-Saxons. Il possède aussi de solides notions d'espagnol et apprend le bantou avec Pierre Bonenfant.

Grâce au distillateur qu'il a installé dans le cabinet secret de Bienaimé, il fabrique, en collaboration avec Marcelle Verteramure, un cousin germain du whisky avec les mauvaises herbes du cloître. 3M fait profiter de sa cuvée personnelle à tous les membres du groupe, à l'exception de Sauvage. Les membres du personnel de maison, à l'exception de l'accorte Suzanne Bonichon, ignorent tout de ses pratiques.

Caractéristiques

FOR 17 DEX 13 INT 14 CON 17
APP 13 POU 14 TAI 18 EDU 11

Parler/Lire/Écrire français 85 %,
Parler bantou 10 %, Parler espagnol 60 %,
Bouilleur de cru 75 %, Physique 90 %.

Antonio Crepacci

Italien, 31 ans, géologue.

Antonio est une caricature d'Italien. Il bouge les mains sans arrêt, aime paraître, n'est guère courageux et surtout parle, parle, parle jusqu'à saouler l'assistance. Bel homme, il n'a pourtant pas beaucoup de chance avec les femmes. Suzanne Bonichon, qui a eu l'occasion de juger, dit très justement qu'il ne sait que parler. L'information étant passée chez les femmes de chambre qui se chargent à leur tour de prévenir les nouvelles arrivantes, le bel Antonio n'a plus guère d'illusion à se faire au sein de l'hôtel.

Autre défaut notable, Crepacci souffre de kleptomanie. Gaimouton qui s'en est aperçu fait tout pour que personne ne le découvre, s'arrangeant pour rendre les objets dérobés. Cela dit Antonio est un géologue hors pair. C'est à ce titre qu'il fait partie du groupe.

Caractéristiques

FOR 10 DEX 12 INT 14 CON 11
APP 14 POU 11 TAI 12 EDU 18

Parler/Lire/Écrire français 75 %,
Géologie 90 %, Pickpocket 95 %,
Discussion/Éloquence 70 %.

Philibert Sauvage

Français, 53 ans, anthropologue.

Sauvage est un vieux dévot binoclard, rigide et sec comme un cercueil. Ancien assistant de Bienaimé, spécialisé dans l'anthropologie, il préside à présent en compagnie d'Albert Kerr à la destinée du groupe. Sauvage est issu d'une vieille famille bourgeoise calviniste des environs de Genève. Il est très à cheval sur les principes moraux et à ce titre il se tient pour l'« autorité morale » du groupe. Sauvage épie personnel et membres du groupe dans le but de renvoyer ceux qui manqueraient aux dogmes séculaires

du calvinisme le plus pur. Il est secondé dans sa tâche par l'aide œcuménique de la gouvernante, Adélaïde Rotelec, une Bretonne catholique bigote. Heureusement, il est tempéré dans ses envies de purge par Albert Kerr.

Ses cibles préférées sont Martin Mac Murson et Suzanne Bonichon dont il soupçonne les turpitudes sans jamais avoir réussi à les prouver formellement. En effet, Sauvage est poursuivi par une terrible malchance qui l'empêche à chaque fois d'arriver à ses fins.

Caractéristiques

FOR 12 DEX 13 INT 16 CON 15
APP 9 POU 12 TAI 13 EDU 15

Crédit 70 %, Anthropologie 75 %, Discrétion 25 %, Droit 65 %, Trouver objet caché 38 %.

Albert Kerr

Français, 54 ans, archéologue.

Le second assistant de Bienaimé est très différent du premier. D'allure encore jeune, l'esprit alerte, Kerr a tout du dandy mondain. Il aime sortir en société et se montrer, ce qui ne l'empêche pas d'être un archéologue et un linguiste distingué.

Il goûte de temps à autres aux mixtures de 3M et ne refuse pas la compagnie de jeunes personnes comme Suzanne. Viscéralement athée, républicain et laïc, Albert s'oppose souvent en privé à Sauvage sur des questions de philosophie.

Caractéristiques

FOR 10 DEX 11 INT 12 CON 13
APP 15 POU 9 TAI 12 EDU 20

Crédit 50 %, Archéologie 80 %, Anthropologie 70 %, Histoire 70 %, Linguistique 70 %.

Le personnel de maison

Outre le petit personnel, gens de maison presque invisibles à force d'être discrets, l'hôtel compte trois employés remarquables : Suzanne Bonichon, la secrétaire du groupe ; Adélaïde Rotelec, la gouvernante et Pierre Bonenfant, le gardien.

Suzanne Bonichon

Française, 24 ans, secrétaire.

Blonde, toujours souriante, aimant s'amuser et danser le charleston des nuits entières, Suzanne est une fort belle demoiselle avec un petit pois dans la tête, mais un petit pois surspécialisé dans l'art de se jouer de Sauvage et de la gouvernante. Suzanne est proprement imbattable à ce jeu.

Le reste du temps, elle fait office de secrétaire pour le groupe de recherche, réglant pour ses membres toutes les démarches d'une manière diligente et parfaite : voyages, administration, recherches bibliographiques.

Très volage, elle ne garde de ses amants que des rudiments de langue.

Caractéristiques

FOR 9 DEX 15 INT 10 CON 12
APP 17 POU 14 TAI 11 EDU 14

Droit 40 %, Trouver objet caché 70 %,
Discrétion/camouflage 80 %, Parler italien
01 %, Parler russe 15 %, Parler anglais 30 %.

Adélaïde Rotelec

Bretonne, 50 ans, gouvernante.

Si Sauvage a la rigidité d'un cercueil, Rotelec, elle, possède la froideur et l'insensibilité d'un tombeau. Elle semble avoir traîné avec elle la tristesse des calvaires de sa Bretagne natale. Calvaire. Le mot n'est pas trop dur pour décrire ce qu'endure le petit personnel de l'hôtel : femmes de chambre, cuisinière et valets. Rotelec rôde comme un dragon dans les couloirs, toujours prête à cracher son venin glacé sur eux à la moindre erreur. Seuls Suzanne et Pierre Bonenfant ne la craignent pas : Pierre parce qu'il est trop sourd pour entendre ce qu'elle vitupère, Suzanne parce qu'elle se sait protégée par Kerr.

Caractéristiques

FOR 8 DEX 12 INT 12 CON 10
APP 9 POU 12 TAI 10 EDU 12

Trouver objet caché 60 %, Discrétion 20 %.

Pierre Bonenfant

Français, 60 ans, gardien.

C'est le gardien de l'hôtel particulier. Avant d'être engagé par le professeur Bienaimé lui-même, Bonenfant a longtemps vécu en Afrique d'où il a rapporté d'innombrables histoires qu'il raconte à qui veut. Les enfants de la cuisinière sont son meilleur public.

Si sa mémoire est intacte, son ouïe en revanche n'est plus ce qu'elle était lorsqu'il chassait le fauve dans la brousse. En ce temps-là, il pouvait distinguer le moustique mâle de la femelle simplement au son de leur vol. Aujourd'hui, il entend à peine les trompes des automobiles... Quelque peu libidineux, Pierre taquine volontiers le jupon. Mais sa santé, plus que son âge, ne lui permet pas de fol excès. En effet, comme bien des anciens coloniaux, il a contracté le paludisme et souffre régulièrement d'accès de fièvre.

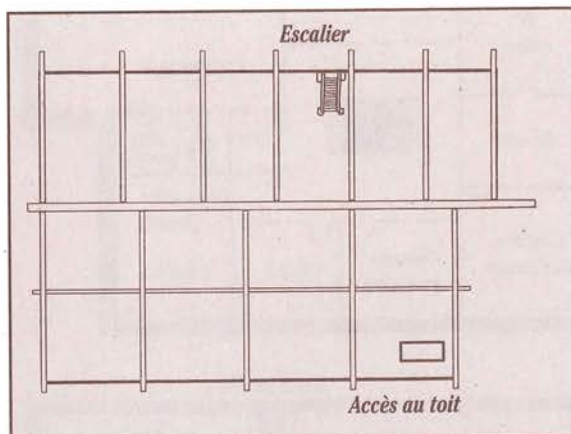
Caractéristiques

FOR 7 DEX 9 INT 10 CON 6
APP 10 POU 12 TAI 13 EDU 14

Entendre 30 % (bonus de 20 % si son interlocuteur hurle), Parler bantou 80 %, Parler m'antobulomi 76 %, Parler pygmée 31 %.

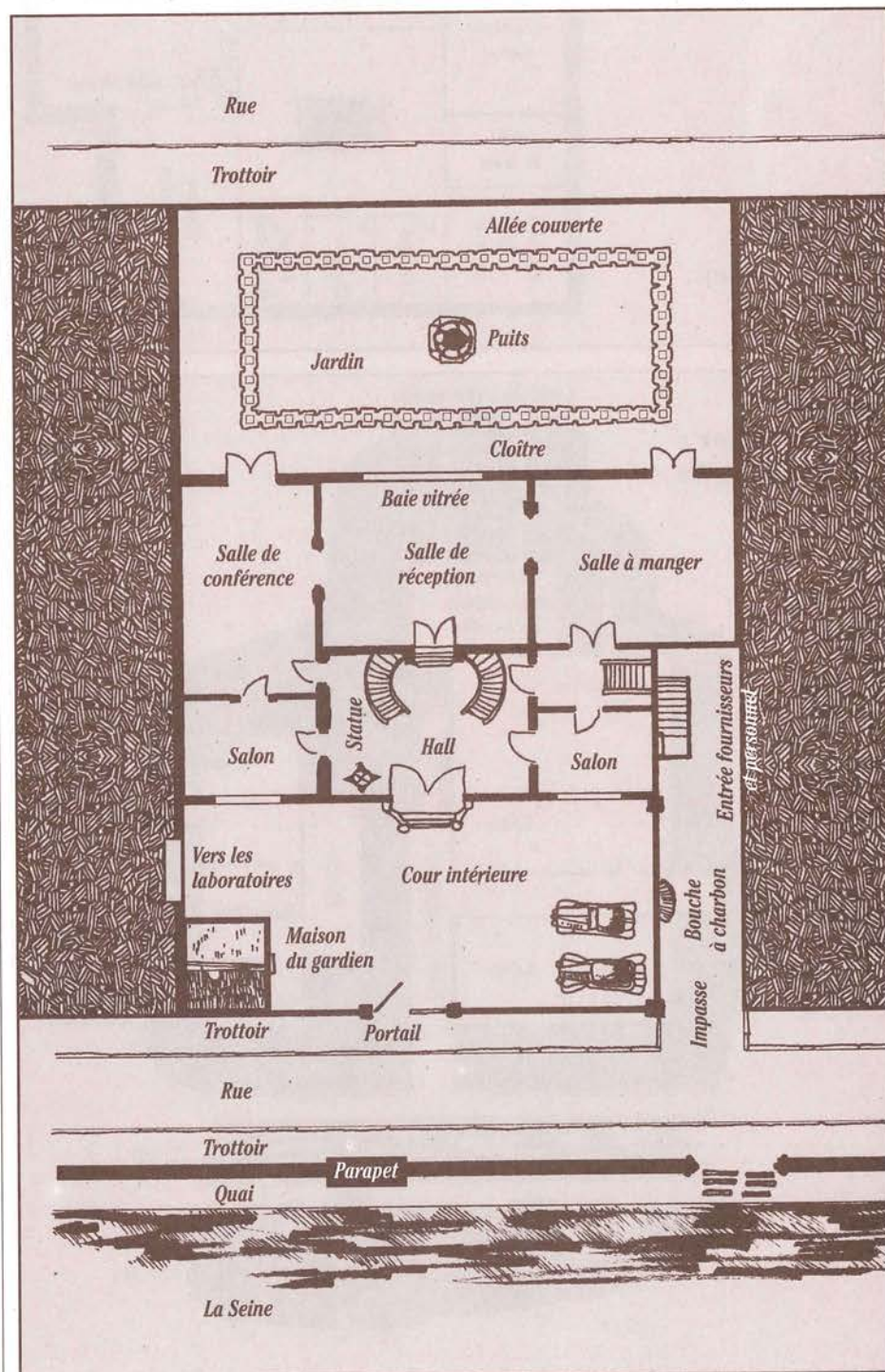
L'hôtel particulier

L'hôtel de Bienaimé est une vaste demeure construite sur les restes d'un couvent du XIV^e siècle dont il ne reste que le cloître et les sous-sols. Le puits est plus ancien encore puisqu'il remonte au Haut Moyen Âge. Englobant ces ves-

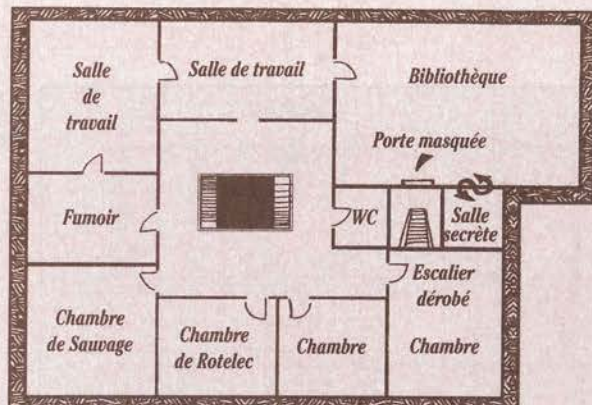


L'hôtel particulier :
le toit

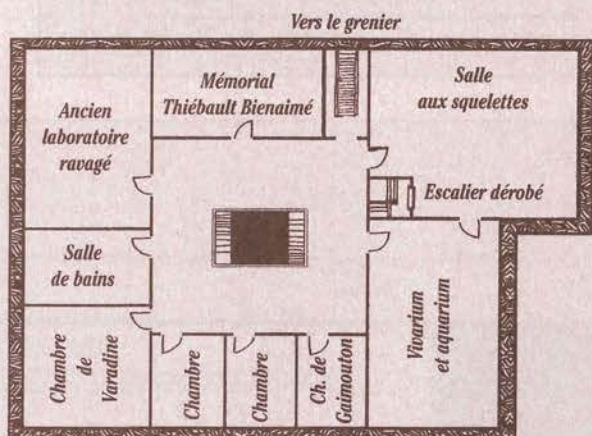
L'hôtel
particulier :
le rez-de-chaussée



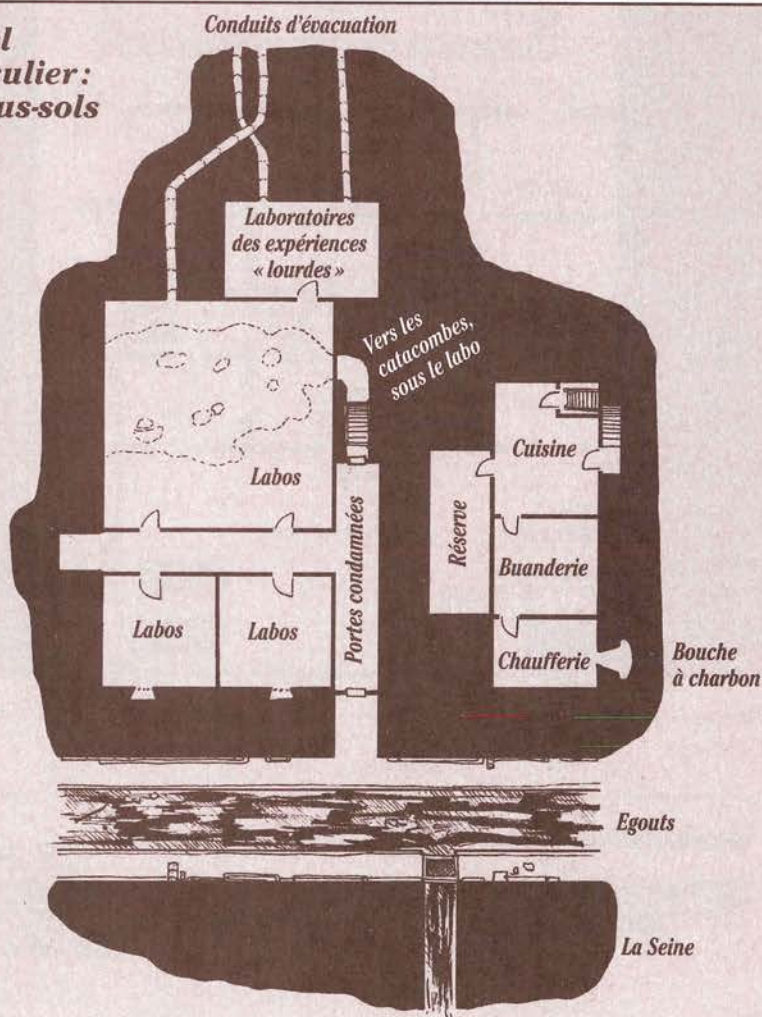
**L'hôtel particulier:
1er étage**



**L'hôtel particulier:
2e étage**



**L'hôtel particulier:
les sous-sols**



tiges, un hôtel particulier a été construit sous Louis XIV, la cour intérieure date d'ailleurs de cette époque. Un second étage fut ajouté sous la Restauration. Bienaimé, quant à lui, mit la touche finale en ornant le portail de sculptures néo-classiques.

L'entrée par le quai des Tournelles donne sur la cour intérieure servant de stationnement aux deux automobiles du groupe. La maison du gardien, une humble demeure d'une seule pièce, ainsi que l'accès aux laboratoires du sous-sol se trouvent dans cette cour.

Une impasse court sur la droite de l'hôtel. Elle est principalement empruntée par les domestiques et les fournisseurs. En effet, elle recèle la bouche à charbon et un escalier conduisant aux communs.

Le rez-de-chaussée de l'hôtel est dominé par un imposant hall de marbre où trône une statue de Bienaimé. Salons, salles à manger, de réception et de conférence sont distribués autour du hall. On accède au cloître par les larges et nombreuses portes vitrées de la salle à manger et des pièces adjacentes.

Un escalier de service dessert tous les niveaux, du sous-sol où se trouvent réserve, cuisine, buanderie et chaufferie, jusqu'au grenier. A chaque niveau supérieur, une porte dérobée permet d'emprunter cet escalier. En temps normal, seuls les domestiques l'utilisent.

Les façades des deux étages donnant sur la Seine sont occupées par des chambres permettant d'héberger les nouveaux arrivants, le temps de leur trouver un appartement, ou de manière permanente s'ils le désirent. Rotelec et Sauvage logent à l'hôtel. Suzanne et Albert ont aussi chacun une chambre à leur disposition mais ne les utilisent pas, pour ne pas avoir à côtoyer 24 heures sur 24 les forcenés de la morale. Et puis, ainsi, il y a un parfum d'aventure quand l'un ou l'autre se glisse nuitamment dans l'hôtel par les communs pour diverses raisons énoncées plus bas.

En ce qui concerne les membres du groupe, seuls Gaimouton et Varadine logent à l'hôtel; le premier pour ne pas s'éloigner de ses charmantes bestioles (sa chambre jouxte le vivarium), le second pour éviter de prendre des risques.

Le reste du premier étage est constitué d'un fumoir pour ces messieurs, de salles de travail et de la fameuse bibliothèque où se trouve le cabinet secret. Suzanne le connaît bien, elle a souvent goûté les joies du petit lit de l'alcôve et l'ivresse du trois étoiles de Mac Murson. Entre autres curiosités, le cabinet recèle quelques livres érotiques rares qui, bien évidemment, n'ont pas leur place sur les rayonnages de l'austère et sérieuse bibliothèque.

Quant au second étage, on y trouve le vivarium, l'aquarium, la salle des squelettes, la salle du souvenir dédiée à Thiébauld Bienaimé, ainsi qu'un ancien laboratoire ravagé par une expérience malheureuse. Laissée à l'abandon, la pièce est encore jonchée de morceaux de verre, ses murs sont noircis, ses vitres éclatées. En effet, plutôt que de la rénover et de tenter une seconde fois le diable, Kerr et Sauvage ont jugé plus judicieux d'aménager des laboratoires dans le sous-sol.

Intéressants ces sous-sols! Une porte condamnée cache un tunnel conduisant droit à la Seine et aux égouts. Depuis la Saint-Barthélémy, ce passage fut utilisé à de nombreuses reprises

pour des rendez-vous discrets ou des évasions. Aujourd'hui, il est coupé en deux par des égouts mais est toujours praticable. Une autre porte, également condamnée, donne sur un escalier menant aux catacombes.

Pour finir, le vaste grenier, loin d'être bondé, est occupé par du vieux matériel de laboratoire devenu obsolète et les archives exhaustives du groupe.

Toutes les pièces de l'hôtel, y compris les couloirs, sont lourdement meublées : armures, grands tableaux, armoires normandes, longs coffres médiévaux, tentures, etc. Créant ainsi de multiples cachettes et recoins.

Incidents et menus événements

Ces quelques mini scénarios ont pour but de permettre aux PJ de faire connaissance, en situation, avec les différents PNJ, et de meubler les éventuels temps morts.

— L'expérience de Marcelle Verteramure s'emballe, ses fougères poussent à un rythme affolant, emprisonnant la botaniste dans une jungle inextricable. Il faut agir...

— Andreï est victime d'une tentative d'assassinat ou d'enlèvement de la part de Russes blancs ou rouges.

— Une araignée venimeuse d'une espèce très rare et très grosse s'échappe du vivarium. Marcelle Verteramure se cloître dans son laboratoire. Henri demande aux PJ de l'aider à retrouver sa protégée sans lui faire de mal. La fugueuse s'est réfugiée dans la salle des squelettes, au creux d'une omoplate de dinosaure et compte bien y faire son nid.

— Sur le point d'être surprise en tenue légère en plein couloir, Suzanne gratte à la porte d'un PJ. A peine est-elle entrée que Sauvage pointe son nez. Sous le prétexte d'entretenir le PJ d'une question scientifique, Philibert s'éternise dans la chambre. Plus le temps passe, plus il risque de découvrir la cachette de Suzanne...

INTRODUCTION



MISE EN JAMBE

L'entrée en scène des personnages

Les berges de la Seine sentent bon les promesses de l'été tout proche par cette belle matinée de mai 1920. Sur les quais, tout près de l'île de la Cité et de Notre-Dame, les fiacres et les automobiles, tous les jours plus nombreuses, perpétuent la tradition des « embarras » de Paris. Les PJ se rendent tous au 66 quai des Tournelles, au siège du groupe de recherche Thiébault Bienaimé ; à pied, confortablement installés à l'arrière d'un fiacre ou ballottés dans une automobile pétaradante.

Chacun d'eux relit la lettre qu'il a reçue, une lettre portant les signatures illustres des anciens assistants du grand savant disparu : Philibert Sauvage et Albert Kerr.

(Il est bien évident que les PJ féminins reçoivent une version féminisée de cette lettre.) Les PJ ont tous décidé d'accepter la proposition et se rendent, chacun de leur côté, au 66 quai des Tournelles.

Chacun d'eux vérifie l'adresse portée sur la lettre, consulte sa montre puis frappe au portail massif sans obtenir de réponse. Ainsi, une demi-douzaine de personnes patientent-elles ensemble devant le portail clos : une occasion rêvée pour laisser les joueurs présenter leurs personnages. La porte reste obstinément fermée. En effet, le gardien, Pierre Bonenfant, un vieillard respectable et attendrissant, est malheureusement « dur de la feuille ». Ce léger handicap explique que les essais des PJ soient pour l'instant restés infructueux.

Chaque fois que les PJ frappent au portail, Bonenfant doit réussir un jet sous sa compétence Entendre pour effectivement entendre ! Ceci fait, il se précipite pour ouvrir avec toute la vélocité que lui permettent ses vieilles jambes.

Durant leur attente, les PJ peuvent admirer les frises qui ornent le fronton de la porte. Celles-ci représentent des nymphes et des satyres se poursuivant mutuellement. Le travail est très fin, digne d'un grand sculpteur. La petite histoire dit que Thiébault Bienaimé insista pour tenir le rôle de satyre avec les jeunes personnes engagées pour incarner les nymphes lors des séances de pose. L'artiste eut bien du mérite à réaliser cette œuvre car les modèles n'étaient que rarement immobiles...

En regardant la rue, pour passer le temps, les PJ peuvent remarquer deux hommes au type slave prononcé, assis dans une automobile. Ces hommes les observent visiblement et fuient dès qu'ils se sentent repérés. Cette découverte faite, la porte s'ouvre enfin...

Pierre Bonenfant écarte avec peine un des battants et demande aux PJ le motif de leur visite. Ces derniers doivent s'armer de patience pour se faire entendre. Si après trois essais, ils n'y sont toujours pas arrivés, Philibert Sauvage viendra à la rescousse et leur permettra d'entrer dans la cour intérieure de l'hôtel.

Le long et pompeux discours d'arrivée de Sauvage est l'occasion de saisir la température du groupe. Seule la gouvernante écoute religieusement ; quant aux autres, cela va de l'intérêt poli pour Kerr et Verteramure, à l'indifférence iconoclaste de Mac Murson et Bonichon qui se parlent même à voix basse.

De l'attitude des PJ durant ce discours dépend la première impression qu'ils feront... et les amitiés qu'ils pourront plus facilement nouer.

Groupe de recherche Thiébault Bienaimé
66, quai des Tournelles Paris, France

Paris, le 3 mai 1920

Monsieur,

Nous avons suivi vos travaux et recherches et nous tenons à vous féliciter pour leur qualité et leur rigueur scientifique. Vous n'êtes pas sans ignorer le but que poursuit notre groupe partout dans le monde et plus particulièrement en France ; dans le cas contraire, permettez-moi de vous le rappeler.

Notre groupe s'est donné pour tâche de continuer l'œuvre entreprise par le professeur Thiébault Bienaimé, hélas disparu.

Cet homme unique n'a vécu que pour bannir à tout jamais des esprits de nos contemporains les quelques reliquats de l'obscurantisme païen qui y subsiste encore.

Sa seule arme fut la science. Grâce à elle, il élucida de façon irréfutable et scientifique maints phénomènes que les esprits faibles considéraient comme surnaturels. Bienaimé n'est plus, mais l'arme qu'il a forgée subsiste et devient chaque jour plus puissante. Nous avons ramassé l'épée de la science sur le champ de bataille et nous reprenons le combat là où il fut arrêté.

La guerre et la grippe espagnole nous ont arraché plusieurs valeureux soldats de la science. Nos rangs sont clairsemés. Nous désirons les regarnir.

Nous serions heureux de vous compter à nos côtés dans ce dur mais exaltant combat. Nous comprenons que vos propres travaux vous tiennent à cœur et nous ne vous tiendrions pas rigueur d'un éventuel refus.

L'esprit humain est prompt à relever les défis, nous espérons que celui-ci vous séduira. Nous vous donnons donc rendez-vous le 21 mai, à 10 heures précises, à notre siège : 66 quai des Tournelles.

Dans l'attente de vous connaître, Monsieur, veuillez accepter toute notre admiration et le respect qui sied à un pair.

Philibert Sauvage
Albert Kerr

Suivent les présentations, le buffet de bienvenue et la visite des lieux, grenier et communs exclus.

Plusieurs jours s'écoulent, tranquilles, histoire de prendre connaissance des lieux et des gens, d'être initié à l'alambic de Mac Murson et d'avoir sa première prise de bec avec Sauvage ou Rotelec.

La bête de Lostignac

Un matin, les PJ sont convoqués par Sauvage dans le fumoir, non pour leur faire des remontrances mais pour leur confier une mission d'investigation. Un événement bizarre vient de se produire à Lostignac, un village blotti dans un méandre du Lot. Une bête monstrueuse sortie de terre aurait à moitié dévoré une vache en quelques secondes. Les paysans du cru ont sorti fusils et fourches ; les curés fourbissent leurs goupillons ; pragmatiques, les autorités ont demandé l'aide du groupe pour résoudre d'une manière froide et scientifique cette histoire qui dérape dans le fantastique et l'irrationnel.

Bonne initiative car en fait il n'y a rien de surnaturel là-dessous. Un riche original, féru de science et propriétaire du château de Lostignac, a construit dans ses caves une foreuse à la Jules Vernes pour atteindre le centre de la Terre. Lors du premier essai de l'engin, une panne dans la

ventilation l'obligea à faire surface en catastrophe, droit sur une pauvre vache, la Noiraude, que la foreuse coupa proprement en deux. Heureusement, l'incident arriva à la nuit tombée, l'engin fit rapidement marche arrière et regagna les caves du château. Il y est encore, le riche original attend en effet que les choses se calment pour reprendre ses essais.

A Lostignac, les PJ sont accueillis comme des sauveurs. « Pour sûr que les savants vont l'occire la sale bête qui a fait ça à la Noiraude », entendent-ils partout. Pour commencer leur enquête, les PJ disposent de trois voies : les restes de la vache « dévorée », le témoignage du père Matthieu qui a assisté de loin à la scène et les lieux mêmes de l'attaque. La dépouille de la Noiraude a été mise à l'abri dans une grange désaffectée. Depuis deux jours qu'elle y pourrit, les mouches ne se sont pas faites prier pour la coloniser et à l'odeur de charogne il faut ajouter comme nuisance des essaims bourdonnants d'insectes. Le ventre

complètement déchiqueté, la vache présente d'impressionnantes blessures larges comme la main et profondes comme le poing. Une chose est sûre, aucun animal connu ne peut faire de tels dégâts, et encore moins en un instant.

Le père Matthieu raconte que la terre a tremblé et que soudain une masse effilée toute luisante et sifflante a surgi du sol pour attaquer la Noiraude. Dans une explosion de sang, la pauvre bête a été projetée à plusieurs mètres de haut et est retombée en deux morceaux. Le temps que le paysan donne l'alerte, le monstre avait regagné les entrailles de l'enfer.

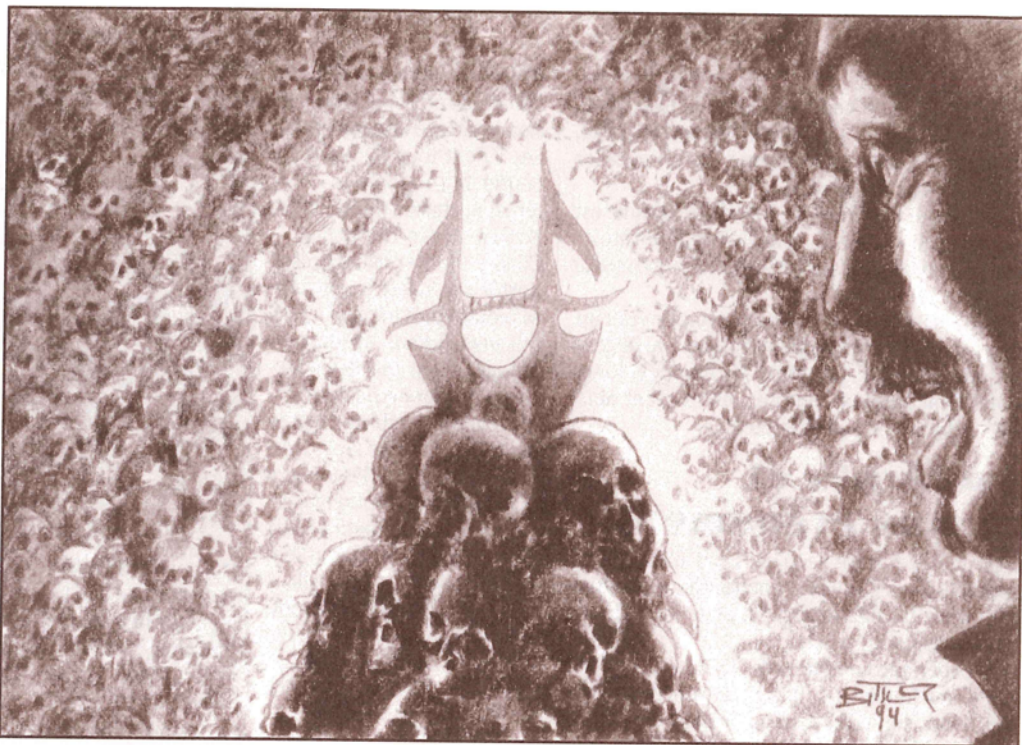
Sur les lieux, tout ce qu'on peut voir est un grand tunnel de plusieurs mètres de diamètre en partie effondré, et un curé en plein exorcisme.

Le tunnel s'enfonce en pente douce sur une centaine de mètres avant d'être obstrué par des blocs de terre et de roc mêlés. Inutile d'essayer de creuser, ce serait une perte de temps, la foreuse en se remettant en marche a rejeté derrière elle ce qu'elle arrachait au sol, comblant du même coup le passage.

Cependant, la solution de cette énigme se trouve là. Les PJ peuvent remarquer sur les parois du tunnel les mêmes traces que celles trouvées sur la vache. Bien dessinées dans de l'argile, elles évoquent aussitôt pour qui connaît la géologie ou la mécanique les trépons d'un engin de forage. De plus, le tunnel est rectiligne et pointe droit sur le château...

Le riche original est dépassé par l'ampleur que prennent les événements et ne voit pas d'autre solution pour sortir de cette situation que de hâter son départ pour le centre de la Terre, départ qui aura lieu la nuit, deux jours après l'arrivée des PJ.

Ces préparatifs accaparent le plus clair de son temps. Il refusera de voir quiconque et surtout les PJ. Cependant, le fait que ces derniers soient des scientifiques le convaincra finalement de les recevoir à la condition qu'ils gardent le secret. Après un excellent repas, les PJ sont témoins du départ de la foreuse avec l'original à son bord. Plus personne n'en entendra parler, la bête de Lostignac aura vécu...



LA SOURCE AUX CRÂNES

Une nouvelle enquête

A peine de retour à Paris, les PJ apprennent que Kerr requiert leur aide pour une enquête aux alentours du village de Mosdilion situé dans une vallée reculée des Alpes.

Parti simplement étudier les vestiges du château local et les monolithes gravés de cette vallée, Kerr a entendu parler d'une source étrange qui, aux dires des habitants, cracherait des morceaux de crânes humains après de fortes pluies... Certains affirment même que l'eau a un arrière-goût de sang les lendemains de pleine lune...

Kerr leur demande d'apporter de l'équipement de spéléologie pour explorer les nombreuses grottes qui minent la vallée comme un gruyère. Suzanne a déjà organisé le voyage des PJ. Ils iront en train jusqu'à Lyon. Là, une voiture (avec chauffeur si aucun d'eux ne sait conduire) sera mise à leur disposition pour se rendre jusqu'au village.

Lors d'un arrêt dans une petite gare, une vieille gitane monte dans le train et propose aux PJ de leur tirer les cartes. Si ces derniers refusent, en bons scientifiques qu'ils sont, la vieille femme donnera un aperçu de ce qu'elle sait faire en « devinant » le métier de chacun (ce qui n'est pas très dur pour un meneur de jeu).

A ceux qui acceptent finalement, la gitane fait tirer cinq cartes et les retourne une à une. Les quatre premières sont une illustration du caractère du personnage, de ses petits secrets, de son métier et de ses aventures passées. La dernière est invariablement la mort... et ce quels que soient le nombre de tirages et les précau-

tions prises contre une éventuelle tricherie. La gitane, affolée par ce que révèle ses cartes, se signe à plusieurs reprises et quitte précipitamment le train sans demander le moindre argent. La locomotive démarre.

Les PJ aperçoivent alors sur le quai la gitane, toute enveloppée dans un nuage de vapeur. Croiser son regard où se lit une horreur indicible demande de faire moins que leur POU sur 3d6 pour ne pas être ébranlés (-1 point de SAN).

Mosdilion

Recroquevillé au fond d'une sombre vallée, ses maisons resserrées les unes contre les autres, Mosdilion paraît effrayé par les pentes escarpées de la vallée qui semblent se refermer sur lui comme des mâchoires.

Effrayé, ce village a de quoi l'être... Son histoire toute entière est faite de sauvagerie et d'horreur. Cette vallée fut la dernière parcelle de France à être christianisée, bien après le reste du pays. Les sacrifices humains et les sabbats de sorcières furent plus nombreux ici que dans toute l'Europe. Durant tout le Moyen Âge, des seigneurs brigands, plus cruels les uns que les autres, ont rançonné, massacré, torturé. Les ruines du château, perchées à l'entrée de la vallée, sont là pour en rappeler le souvenir. On raconte que les prisonniers, enduits de poix puis enflammés, étaient jetés vivants de la plus haute tour. Tous les siècles ont laissé leur lot d'atrocités. Toutes les guerres et les épidémies furent plus sauvages ici qu'ailleurs.

Un chemin étroit fait le tour de la vallée à mi-pente. Il est appelé le « sentier des Pierres levées » car sept monolithes gravés jalonnent son parcours. Ces inscriptions, identiques d'une pierre à l'autre, sont une énigme archéologique. Au centre est représenté une sorte de monstre hideux flanqué de deux dessins stylisés dont on ne sait s'il s'agit d'adorateurs ou de gardiens. Tout autour, des lignes de larmes gravées semblent constituer une écriture à jamais tombée dans l'oubli... Quant à la source aux crânes, elle n'a rien de

particulier. Ce n'est qu'un filet d'eau coulant d'une faille étroite. Tout cela, les PJ peuvent l'apprendre à Paris en faisant des recherches bibliographiques ou en lisant sur place les notes de Kerr.

Ce qui est encore caché

Ce que les PJ ne peuvent savoir, c'est que la collection d'horreurs et d'abominations qu'est l'histoire de cette vallée n'a rien de fortuit. Tout est dû à un objet qui est enterré là, quelque part dans une des nombreuses grottes du site. Cet objet est le Mal incarné, sa seule présence suffit à concentrer le Mal, à pervertir les plus faibles et à attirer les plus pervers sans que personne ne se doute de son existence.

Ainsi la foi chrétienne eut du mal à s'implanter, ainsi les sorcières vinrent dans cette vallée pour leurs sabbats, ainsi les seigneurs locaux devinrent des brigands, ainsi les épidémies firent ici des ravages, ainsi un certain Rouvier arriva un jour.

Paul Rouvier

Le « Parisien », comme les gens d'« ici » l'appellent, vit seul dans une cabane d'alpage dominant la vallée. Il est l'héritier des sorcières et des prêtres païens. Ce n'était pas un mauvais bougre au départ, simplement un homme mal dans sa peau en proie à de terribles cauchemars. Il vint s'établir à Mosdilion sans savoir vraiment pourquoi. Au fil du temps son esprit finit par sombrer et il commença à sacrifier des êtres humains sans but ni rituel, comme s'il répétait machinalement des gestes ancestraux dont la signification s'est perdue.

Depuis, tous les mois, il se rend à Lyon pour enlever des enfants des rues ou des prostituées, des gens que personne ne prendra jamais la peine de rechercher. De retour de nuit à Mosdilion avec sa victime, il l'enferme, ligotée et bâillonnée, dans une caverne pour l'immoler la nuit de la pleine lune. Le corps est ensuite jeté dans un puits naturel tout proche. Le sang, s'infiltrant dans des fissures, rejoint la source toute proche et donne ainsi un goût désagréable à l'eau.

Caractéristiques

FOR 12 DEX 13 INT 15 CON 13
APP 10 POU 15 TAI 13 EDU 12

Pieds-poings 50 %, Fusil 30 %.

Plusieurs habitants de Mosdilion parmi les plus faibles ont succombé à la Chose et ont rejoint Rouvier. Il s'agit d'un vieux fou errant dans la vallée; d'Aimé Furland, le garde-champêtre; d'Yves Jourdain, un original passant son temps à sculpter et du père Benoît, le curé de la paroisse. Chacun d'eux tient un membre de la victime quand Rouvier officie.

Le vieux fou

C'est une âme simple, l'idiot du village. Muet de naissance, il vit seul, pratiquement comme un animal, dans une petite grotte au fond de la val-

lée. Il est aussi innocent qu'un enfant, il ne se rend pas compte de ce qu'il fait. Tout ce qu'il sait c'est qu'il jubile de joie quand Rouvier arrache le cœur de sa victime à main nue, et qu'il ne manquerait le spectacle pour rien au monde. Il lui arrive de voler une poule ou un lapin, autant pour manger que pour lui faire subir le même sort. Les villageois savent qu'il leur dérobe des bêtes mais ils laissent faire, c'est une manière pour eux d'aider le simplet.

Caractéristiques

FOR 9 DEX 11 INT 6 CON 15
APP 9 POU 12 TAI 10 EDU 6

Pieds-poings 30 %; Se cacher, Suivre une piste, Camouflage 80 %.

Aimé Furland, le garde-champêtre

Pour lui, il en va tout autrement. C'est un être impulsif et brutal, il adore tuer et torturer. Rouvier lui a interdit de toucher à quiconque dans le village pour ne pas attirer l'attention, il ne le veut même pas avec lui quand il va enlever une victime. Aussi, Furland se rend-t-il seul régulièrement à Lyon pour satisfaire ses instincts. Cela lui permet de « tenir » entre les pleines lunes.

Caractéristiques

FOR 14 DEX 13 INT 12 CON 13
APP 12 POU 10 TAI 14 EDU 12

Pieds-poings 70 %, Poignard 50 %, Fusil 60 %.

Yves Jourdain, le sculpteur

Yves Jourdain est d'un abord franc et sympathique. Il a l'air tout à fait normal, il n'a ni la simplicité du vieux fou, ni la violence palpable du garde-champêtre. Il n'en est que plus dangereux et effrayant car quand il fait le mal, c'est avec froideur et détachement. Il peut plaisanter avec vous, rire même, et l'instant d'après prendre un couteau et vous le planter dans le cœur. Néanmoins, ce n'est pas un combattant. On peut aisément le maîtriser... si on n'est pas pris par surprise!

Caractéristiques

FOR 12 DEX 12 INT 12 CON 13
APP 14 POU 11 TAI 14 EDU 16

Le père Benoît, curé de Mosdilion

Le père Benoît, quant à lui, est torturé entre sa foi et sa fascination pour le Mal. Il a beau se flageller, se mortifier, il n'arrive pas à surmonter son démon. Il est présent à chaque pleine lune avec à chaque fois plus de plaisir et de dégoût. Il se hait. Rouvier sait qu'il n'est pas fiable et s'assure de son silence en le forçant à confesser les membres de son groupe. Tenu par le secret de la confession, le prêtre ne peut rien dire et

cela plaît à Rouvier de le tourmenter en l'obligeant à écouter plusieurs fois dans le détail le récit des sacrifices.

Caractéristiques

FOR 10 DEX 13 INT 13 CON 12
APP 10 POU 13 TAI 12 EDU 15

La mort en cette vallée

A peine arrivés à Mosdilion, les PJ apprennent une terrible nouvelle : Kerr est mort. Pour le garde-champêtre les choses sont claires, trop claires même. Kerr a fait une chute mortelle lors d'une promenade. Le sentier des Pierres levées sur lequel il marchait est réputé traître. Il aurait fait un faux pas...

Le corps a été placé dans la réserve de la maison du maire servant pour l'occasion de morgue improvisée. Invités à reconnaître le corps, allongé sur une longue table et entouré de pains de glace, les PJ peuvent remarquer des faits troublants s'ils connaissent la médecine. Kerr porte des bleus sur les bras et il y a du sang sous ses ongles. A n'en pas douter, ce ne peut être un accident. Il y a eu lutte, Kerr s'est débattu et a été jeté dans le vide...

Le garde-champêtre prend bonne note de ces observations, promet de prévenir la gendarmerie puis laisse les PJ entre les mains du maire. Celui-ci les accueille et se charge de leur trouver un logement. Mosdilion n'est pas très grand, il n'y a aucune hôtellerie. La seule solution est de loger chez l'habitant. Les maisons de montagne sont toutes les mêmes, le rez-de-chaussée est occupé par une étable, le premier étage sert d'habitation. Ainsi la chaleur des bêtes permet de chauffer les hommes. Chaque PJ est logé séparément, il n'y a aucune autre possibilité. Le garde-champêtre et le sculpteur se proposent spontanément; la place manquant chacun d'eux hébergera un PJ. Kerr logeait ailleurs, chez une charmante vieille paysanne qui se fera une joie d'accueillir un éventuel personnage féminin. En inspectant la chambre de Kerr, on peut trouver une petite fiole contenant de l'alcool de Mac Murson, un portrait de Suzanne et les notes du scientifique sur le village.

En plus de ce qui a été dit plus haut, Kerr a ajouté plusieurs observations personnelles.

« Les pierres levées n'ont rien d'européen dans leur facture, qui les a gravées ? Et pourquoi ?

J'ai vu un des crânes crachés par la source. Si j'en juge par la forme des orbites, la taille et la conformation de la boîte crânienne, il s'agit d'un crâne humain datant de milliers d'années, voire une dizaine de milliers. Sans préjuger d'analyses plus fines, je dirai qu'il date de la fin de la Préhistoire...

J'ai hâte que mes confrères arrivent. A n'en pas douter, quelque part sous terre, se trouve un gisement archéologique datant de l'aube de notre civilisation. Peut-être son étude permettra-t-elle d'élucider le mystère des pierres levées.

Le curé possède sans doute des archives tout à fait intéressantes, j'aimerais en savoir plus sur cette source... »

Ce qu'il advint de Kerr et ce qui risque d'arriver à ses amis

Kerr, inconscient du danger, alla voir le père Benoît. Il lui parla de la source, demanda des renseignements et lui fit part de son intention d'explorer les grottes. Ces paroles lui furent fatales. Mis au courant par le garde-champêtre, présent lors de l'entretien, Rouvier ordonna au prêtre de tuer Kerr. Le lendemain, sous le prétexte de lui faire découvrir la vallée, le père Benoît partit seul avec Kerr sur le sentier des Pierres levées en s'assurant que personne ne les avait vus. Kerr était penché sur un des monolithes quand le curé le frappa avec une pierre. Cela ne suffit pas et il dut batailler avec Kerr pour le pousser dans le vide. De cette lutte, il garde de profondes griffures au bras droit, Kerr s'étant accroché à lui avec l'énergie du désespoir. Logiquement, les PJ vont commettre la même erreur et aller voir le curé.

Ce dernier est encore sous le choc de son acte. Conscient d'avoir atteint le fond, il n'a plus qu'une idée en tête : en finir. D'autant plus que la pleine lune approche... Tendue, torturé par le remords, le père Benoît fait tout pour éviter les PJ. Il ne veut leur apporter aucune aide, refusant même de leur servir de guide. S'il est contraint de les rencontrer, il essaye de les dissuader d'explorer les grottes. Le danger d'éboulement est bien trop important selon lui, le massif n'est pas stable : un piètre mensonge pour qui connaît la géologie. Le curé ne veut pas qu'une autre personne meurt à cause de lui, cependant il est trop lâche pour agir directement contre Rouvier. Tout au plus essaye-t-il de prévenir les PJ à demi-mot. S'il se sent acculé, ou si Rouvier décide d'agir contre les PJ, le curé se suicide en trahissant le secret de la confession, fuyant ainsi les responsabilités terrestres qu'il est incapable d'assumer et se punissant plus durement qu'aucun tribunal ne pourrait le faire. Ainsi le père Benoît se pend à la corde de la cloche, la faisant sonner comme un tocsin. Sur lui, cousue à même la peau, on trouve une lettre d'une écriture hachée, chaotique, comme s'il avait dû lutter avec la plume pour l'écrire :

« Pardonne-moi mon Dieu, le Mal a été plus fort que ton humble serviteur. Depuis longtemps il était mon compagnon, me harcelant, se renforçant chaque jour, s'insinuant en moi, troublant mes pensées. J'ai maintes fois essayé de l'éloigner mais rien n'y fit, ni mes prières, ni l'exorcisme... Pardonne-moi mon Dieu, j'ai succombé, j'ai marché dans les traces de Satan, mes mains ont plongé dans le sang. J'ai laissé tuer maintes fois et j'ai tué moi-même. Au seuil de l'enfer, je déclare que Furland, Jourdain, le vieux fou et moi-même avons pratiqué, sous la conduite de Rouvier, des sacrifices humains. Je déclare également avoir assassiné de mes mains le dénommé Albert Kerr, agissant ainsi aux ordres de Rouvier... Que Dieu me pardonne, s'il le peut... »

Jourdain et Furland, eux, se feront l'un ou l'autre une joie de guider les PJ ; le garde-champêtre, fusil à l'épaule, se proposera même spontanément. Ainsi Rouvier peut-il avoir constamment un œil sur eux. S'il sent que les PJ vont tout découvrir, il n'aura aucun scrupule à signer leur arrêt de mort, même si cela doit le perdre.

Les grottes de Mosdilion

La vallée recèle des dizaines de grottes allant de la simple salle, comme celle où habite le vieux fou, à des réseaux complexes s'étendant sur des kilomètres. C'est dans un de ces réseaux, le plus étendu et le plus torturé, que la Chose est enterrée et que Rouvier, attiré inconsciemment par elle, pratique ses sacrifices humains.

L'entrée de ce réseau n'a rien de particulier, juste un trou à moitié caché par les buissons, situé assez loin de la source aux crânes. Seule une exploration systématique ou la chance peuvent en indiquer la position. C'est en la cherchant que les PJ peuvent rencontrer le vieux fou, tapi dans sa caverne ou occupé à manger des baies. Avec simplicité, il voudra leur montrer sa collection de cœurs qu'il arrache aux animaux. Pour peu qu'on le traite gentiment et que l'on s'intéresse à lui, le vieux fou ne verra aucun mal à partager spontanément son secret, c'est-à-dire l'endroit où se pratique les sacrifices et où attend certainement une victime. La seule chose qui puisse l'en empêcher est une opposition de Jourdain ou de Furland, mais alors il n'aura de cesse de le faire tout de même, réagissant ainsi exactement comme un enfant à qui on interdit quelque chose. Pendant plusieurs centaines de mètres, la progression est relativement aisée, tout au plus faut-il à certains moments s'aider des mains ou courber le dos. La situation change brusquement après une grotte aux stalactites de toute beauté. En effet, la galerie se poursuit durant quelques mètres puis se finit brutalement par un puits, celui-là même où finissent les corps des immolés. La salle aux sacrifices n'est pas loin, son accès se situe dans cette portion de galerie, mais il est masqué à la vue par un faux rocher en carton-pâte fabriqué par le sculpteur. Le travail est de bonne qualité, aussi faut-il avoir un bon sens de l'observation (Trouver objet caché -30%) ou chercher spécifiquement une entrée dérobée pour le remarquer. Autrement, on passe devant sans s'en apercevoir, au grand désespoir d'une éventuelle victime y attendant son sort, peut-être même un PJ pour qui les choses ont mal tourné. Cette salle est sans décorum, les sacrifices sont opérés à même le sol de pierre. Seule une plaque de sang séché témoigne des atrocités qui ont été commises ici.

Pour aller plus loin, il faut descendre dans le puits. Au fond, on distingue l'entrée d'un étroit



boyau à moitié bouché par les cadavres pourrissant qui s'y entassent pêle-mêle. Il faut un cœur bien accroché pour supporter l'odeur et dégager le boyau afin de pouvoir y ramper. De l'autre côté, commence un second réseau de cavernes. Non loin de là, un squelette garde l'entrée d'un autre boyau muré par des crânes humains.

L'écrin de la Chose

Ce squelette n'est pas une victime de Rouvier. Il porte casque, bouclier et épée de bronze. Ses vêtements de cuir ne sont plus que souvenirs et les plaques de son armure gisent tout autour de lui. Ainsi peut-on voir sa cage thoracique où est enfoncé, à la place du cœur, un poignard d'ivoire au manche brisé. Un historien peut estimer l'âge des armes d'après leur facture à plusieurs millénaires. Quant au poignard, un zoologue peut avancer qu'il s'agit d'une défense de mammifère marin, un

morse sans doute. Pour en être certain, il faudrait l'ôter. Plus facile à dire qu'à faire, car dès qu'un PJ touche au poignard ou essaye de desseller les crânes du boyau, le squelette s'anime et empoigne ses armes. Il ne fera pas de quartier, s'arrêtant seulement au seuil du boyau du puits dans lequel il ne peut entrer.

Pour les compétences de combat considérez-le comme un simple squelette, à la différence que, mû magiquement, il est virtuellement invulnérable. La seule façon de le détruire est de lui extraire le poignard, ce qui requiert d'être au contact et de réussir un jet de résistance de FOR contre 14. Une fois cela fait, le mort-vivant s'écroule comme une marionnette dont on vient de couper les fils.

Le boyau qu'il défendait est muré à ses deux extrémités par des crânes humains qui tiennent les uns aux autres comme s'ils étaient aimantés. Ainsi ils résistent à l'arrachage, ainsi ils ont tendance à reprendre leur place... Du moins tant qu'ils sont entiers.

La deuxième couche percée, on débouche dans une vaste salle de la taille d'une nef d'église remplie du sol au plafond par des crânes humains. Il y en a sans doute des dizaines de milliers...

Imaginez-vous marchant sur des crânes, portant une faible lampe qui ne déchire les ténèbres que pour tomber sur d'autres crânes, rien que des crânes. Même les colonnes et stalactites sont gainées de cette macabre façon. Près de l'entrée, une source ruisselle sur la paroi puis disparaît dans une faille ; à cet endroit manque des crânes, c'est là l'explication du mystère de la

source de Mosdilion. Mais certainement que les PJ ne s'en pré-



occuperont pas. Un autre détail, bien plus troublant, accaparera sans doute leur attention. Tous les crânes, absolument tous, regardent dans la même direction, celle d'une agrégation de crânes située au fond de la salle. A l'évidence, à cet endroit, les crânes ne tapissent pas le relief de la grotte mais sont amoncelés, soudés les uns aux autres comme une croûte sur une blessure, imbriqués les uns dans les autres comme si on avait voulu boucher ou cacher quelque chose.

La Chose repose là, sous ce tumulus. La dégager ne présente aucune difficulté, si ce n'est que les crânes ont l'air ici plus « aimantés » qu'ailleurs... Ce qui apparaît en premier de la Chose sont deux fines pointes acérées, puis on distingue une sorte de poignée. La Chose fait environ 70 cm de long sur 20 de large, la « poignée » se situant à peu près au tiers supérieur. A première vue, la Chose ressemble à une sorte

d'arme, elle évoque un katar en raison de sa forme générale. Elle ressemble aussi à une sèche de part ses reliefs et les trois griffes terminales qui peuvent faire penser à des tentacules. En fait elle ressemble à tout sauf à ce qu'elle est vraiment : une bague, une monstrueuse bague faite pour un géant...

La Chose extirpée de son écrin, tous les crânes de la caverne s'écroulent dans un vacarme assourdissant. Une véritable pluie de crânes s'abat alors sur les PJ qui bientôt sont enfoncés dans les os jusqu'au genoux...

Quelle fabuleuse découverte les PJ ont-ils faite? Quel vestige d'une antique civilisation ont-ils mis à jour? Quel retentissement aura leur trouvaille? Tout cela, ils ne vont pas tarder à le savoir.

LE QUATRIÈME CAVALIER

L'alliance des contraires

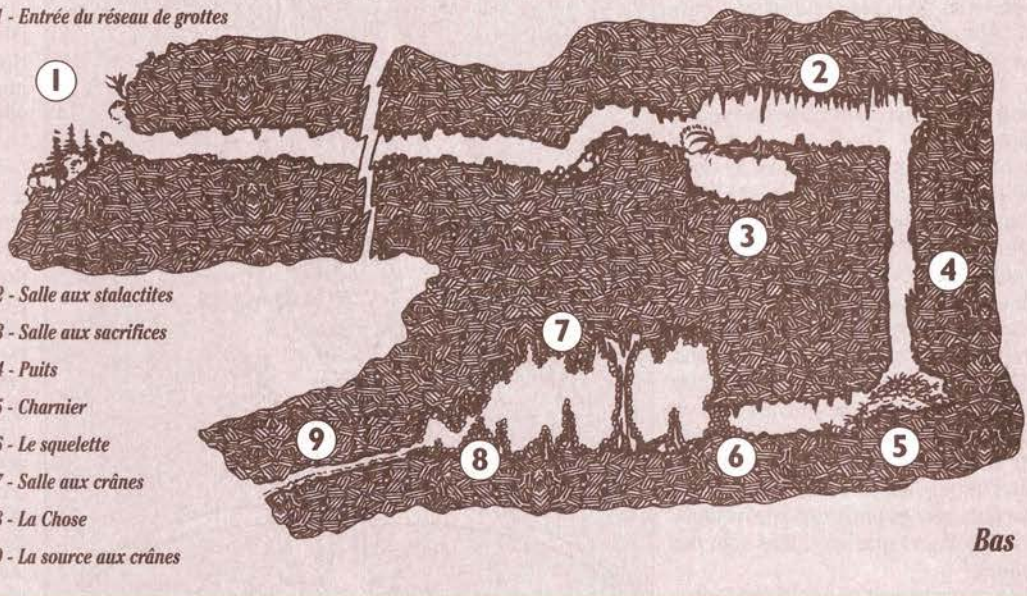
Le gardien squelette et les crânes « aimantés » qui tombent tout seuls vont sans doute ébranler les convictions des PJ car rien ne peut expliquer « scientifiquement » ces phénomènes. Il s'agit pour eux du premier pas dans l'irrationnel et l'occulte. Au cours de cet épisode, ils vont être amenés à en faire d'autres, jusqu'au final, quand ils vont « lancer un sort » dans un pentacle. Pourquoi? Simplement parce que ce qu'ils ont détérioré est loin d'être un simple vestige archéologique, c'est dans une certaine mesure quelque chose de vivant, quelque chose qui est en fait une terrible menace, non seulement pour les PJ, aux premières loges, mais pour l'humanité toute entière.

Cette Chose anime tout ce qui est mort avant sa libération et tue lentement tout ce qui vit. Dans

Les grottes de Mosdilion

1 - Entrée du réseau de grottes

- 2 - Salle aux stalactites
- 3 - Salle aux sacrifices
- 4 - Puits
- 5 - Charnier
- 6 - Le squelette
- 7 - Salle aux crânes
- 8 - La Chose
- 9 - La source aux crânes



la succession de l'Apocalypse selon saint Jean, elle est le Quatrième Cavalier : la Mort.

Si rien n'est fait pour la contrer, le monde peut devenir une terre sans vie, livrée aux squelettes et aux zombies. La science et la magie détiennent chacune une partie de la parade mais elles ne peuvent ni l'une ni l'autre l'empêcher seule. Les connaissances occultes vont révéler la nature de la menace et la façon de la parer, c'est-à-dire amener la Chose en un lieu bien précis, un lieu dont la science seule peut déterminer la localisation. Ainsi les PJ vont devoir entrer dans un monde totalement inconnu pour eux et glisser progressivement vers le fantastique.

Les pouvoirs de la Chose

Dans sa prison de crânes, la Chose était incapable d'utiliser ses pouvoirs. Tout au plus pouvait-elle agir sur des êtres très faibles, comme le père Benoît ou le vieux fou, ou des êtres particulièrement réceptifs comme Rouvier. Maintenant qu'elle est libérée, les choses sont différentes. L'aire d'effet de ses pouvoirs va s'étendre progressivement jusqu'à gagner le monde entier. Au début, seul son voisinage immédiat, par exemple les sous-sols de l'hôtel particulier si elle y est entreposée, sont concernés; en une semaine, l'effet gagne le quartier; en quinze jours, tout Paris est concerné; en un mois, la France; en deux, l'Europe; en quatre, toute la planète. Plus le temps passe et plus il est difficile de se soustraire à son emprise.

Le premier pouvoir de la Chose est de diffuser le Mal. Les plantes situées « à portée » se dessèchent et fanent lentement. Les animaux sont pris d'une peur panique et fuient pour s'y soustraire. S'ils ne peuvent le faire, soit ils se tuent en tentant d'y parvenir (un oiseau en cage essaiera désespérément de passer à travers les barreaux en se précipitant dessus), soit ils meurent de peur et d'épuisement.

Pour les hommes, ce premier pouvoir se concrétise par des cauchemars très réalistes dans lesquels le dormeur, qu'il soit victime ou bour-

reau, sent son « côté noir » surgir du plus profond de son âme et le dominer. En termes de jeu, chaque dormeur perd systématiquement un point de SAN par nuit. A 0 en SAN, le personnage est totalement dominé par le Mal et s'y adonne sans retenue. Vous pouvez moduler la perte de SAN en fonction de la santé mentale initiale des personnages. Par exemple, si vous voulez les ménager faites-leur perdre un point toutes les deux nuits, ou graduellement : un toutes les trois nuits, puis un toutes les deux nuits, jusqu'à un toutes les nuits...

Parallèlement, un personnage à 0 de SAN attirera à lui comme un aimant les hommes déjà complètement voués au Mal.

Le second pouvoir de la Chose, le principal, est d'animer les morts, hommes ou animaux et donc de créer, soit des squelettes, soit des zombies (équivalents à ceux des règles). Ces créatures cherchent aussitôt à tuer tout ce qui vit autour d'elles, y compris les plantes.

L'animation est automatique, rien ne peut l'empêcher. Vouloir s'y opposer de quelque façon est illusoire, la Chose est trop puissante. La seule action qui peut être envisagée est de suivre la ligne de moindre résistance, c'est-à-dire contrôler les créatures. Pour cela, il faut tenir en main la Chose et se concentrer. Le contrôle est lui aussi automatique sur un rayon de 100 fois le POU du contrôleur (en mètres). Ce dernier entre en transe et devient, en pensée, une de ces créatures qui se meut, se bat et souffre. Rompre le contrôle est également automatique. Cependant, pour ne pas être ébranlé par cette expérience, il est nécessaire de réussir un test de résistance du POU contre 21 (en cas d'échec, perte d'1d10 points de SAN).

Ainsi meurt ce qui vit, soit de peur, soit par le Mal, soit par la main des mort-vivants.

La Chose est totalement indestructible et ses pouvoirs ne peuvent être contrés. Néanmoins elle se défend, non des attaques physiques dont elle ne se rend même pas compte, mais des attaques mentales : magie, exorcisme, ou toute autre action occulte, qui sont plus proches de son plan d'existence et dont elle a conscience. ▽

Une attaque mentale contre elle ne fait qu'exacerber son pouvoir de corruption, tout ce passe comme si pour éteindre un feu on jetait de l'essence dessus. L'attaquant doit réussir une lutte POU contre 21 ou perdre d'emblée 10 points de SAN. De plus, il doit faire des jets de SAN jusqu'à en réussir un, chaque échec lui faisant perdre un autre point.

Bien que ses pouvoirs en fassent un objet maléfique, la Chose n'en est pas pour autant mauvaise, elle est même totalement innocente. Ses pouvoirs ne sont en fait que des effets secondaires de sa fonction, des effets que même ceux qui l'ont créée ne pouvaient concevoir. Imaginez un réfrigérateur qui, à l'ignorance de tous, soit aussi un sifflet à ultrason; imaginez qu'on l'installe dans un chenil et qu'on l'y laisse. Les chiens deviendraient fous à force d'avoir les oreilles vrillées par le bruit. Pour la Chose c'est exactement pareil, à part que les ultrasons sont remplacés par le Mal et que les chiens sont des hommes.

Qu'est-ce réellement que ce « frigo à ultrasons »? A quoi sert-il? Pour être aussi étrange, cette Chose ne peut être qu'étrangère, « alien » même...

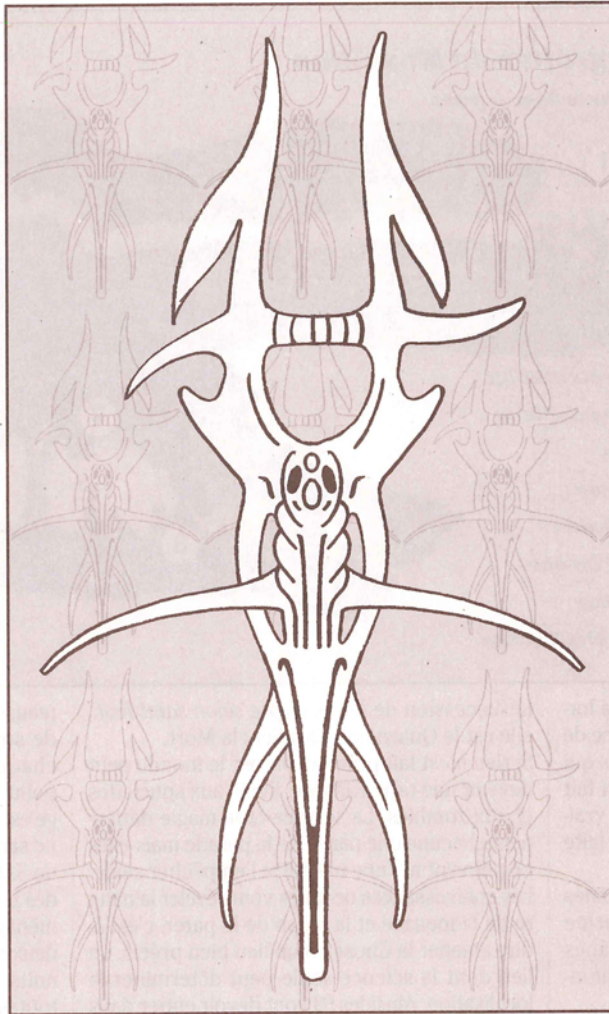
C'est effectivement un objet extraterrestre, quelque chose différent de tout ce que nous connaissons, si différent qu'il est inutile de vouloir comprendre comment et pourquoi il fonctionne. Seuls peuvent être étudiés ses effets et son aspect. L'homme, dans le cas qui nous occupe, est semblable à un colibri face à un ordinateur...

Une brève histoire du Mal *

L'homme n'est pas né mauvais, il a appris à le devenir. En des temps reculés, si reculés que l'on n'en garde que des légendes, la Chose arriva sur Terre, en Sibérie, au doigt d'un géant à l'apparence humaine, un vieillard à en croire sa chevelure blanche et sa peau ridée. La création du monde vue par les Sibériens précise qu'un « vieillard venu de nulle part » créa les enfers en creusant un puits dans la Terre. Effectivement, à l'endroit où débarqua le géant, le sol fut comme avalé, laissant un abîme sans fond. Comment arriva-t-il sur Terre? D'où venait-il? Personne ne le sait. Qu'importe d'ailleurs! Ce qui est important, c'est qu'il apporta avec lui la Chose et que la Chose apporta le Mal.

L'homme, très vite, fut conquis et le Mal se répandit, non comme une maladie, mais comme une bonne nouvelle. La guerre, la cruauté, la jalousie, le désir : autant de jouets nouveaux pour une humanité naissante, innocente et curieuse, autant de comportements qui achevaient de différencier l'homme de l'animal et que l'homme cultivait, fier de sa différence. Ainsi, longtemps, on ne vit pas de « mal » à faire le Mal.

Puis, peu à peu, l'homme s'ennuya. Il avait beau chercher à être plus cruel, guerroyer sans relâche, laisser libre cours à toutes les perversions, il ne trouvait plus dans le Mal le même attrait qu'aux premiers jours. L'excitation de la décou-



verte étant passée, la curiosité satisfaite, le Mal finalement ne l'intéressa plus. C'est alors qu'il pris conscience qu'il ne savait pas faire autre chose que le Mal, et le Mal devint encombrant. On voulut éviter de le faire et le Mal, finalement, devint le Mal.

Cherchant à se débarrasser du Mal, l'homme imagina de faire tout le contraire et ainsi naquit l'idée du Bien, mais l'idée seulement car cela semblait un idéal impossible à atteindre tant le Mal était enraciné en lui.

Peu à peu, l'humanité se scinda en deux : les partisans du Bien et ceux du Mal. Ces derniers servaient la cause de l'« homme qui venait de nulle part », ce géant éternel, ce vieillard qui ne mourait pas. Il y eut de grandes batailles au cours desquelles fut inventée la magie. Finalement le Mal fut vaincu et le géant terrassé. On jeta son corps dans le puits. Quant à la Chose, elle fut emportée loin, très loin de la Sibérie, presque au bout du monde dit-on...

Ce bout du monde, c'est bien sûr la France. Sur le chemin, les tribus sibériennes firent autant de prisonniers que possible, avançant vers leur but de plus en plus lentement, mais avançant néanmoins. C'est ainsi qu'une marée humaine arriva dans cette vallée reculée des Alpes. On sacrifia les prisonniers, prépara magiquement leurs crânes, installa la Chose dans ce qui devait être sa prison éternelle, puis le plus grand guerrier fut chargé de la garder. Ainsi un poignard d'ivoire fut-il plongé dans son cœur. Ainsi on lui donna les plus belles armes et armures glanées sur le chemin.

Un abîme de temps passa durant lequel chacun de son côté chercha une solution et trouva sa voie pour se défaire du Mal. Ainsi naquirent les religions et leurs rituels, ainsi furent édictées les Grandes Lois : les Préceptes de Bouddha, les Dix Commandements, les Évangiles, la Charia...

Le Bien progressa, reléguant le Mal en nous. Ainsi naquirent les cauchemars et les pulsions que l'on dit « instinctives ». A leur tour, ceux des hommes qui continuaient à se complaire dans le Mal se donnèrent des lois, forgèrent des religions et inventèrent des rituels pour se défendre contre le Bien.

De cette réaction sont issus tous les cultes noirs et les pratiques sataniques. D'une manière ou d'une autre, la Chose est l'idole de ces cultes; tout ce qui est griffu ou tentaculaire est directement inspiré par elle.

Malgré les millénaires de lutte, l'évangélisation des tribus païennes, la chasse aux sorcières et l'Inquisition, le Mal ne disparut pas. Du fond de sa tombe, le géant appelait régulièrement la Chose qui lui avait été ravie et ses appels avaient toujours les mêmes conséquences : la Guerre puis la Peste puis la Famine. Les trois premiers Cavaliers...

La Chose, elle, recevait ses appels mais ne pouvait y répondre que très faiblement car prisonnière des crânes... Maintenant qu'elle est libre, il en va tout autrement. Aux trois premiers Cavaliers, elle peut à présent faire suivre le quatrième : la Mort.

Une étude scientifique

Une étude scientifique va permettre de mettre en évidence l'origine « extérieure » de la Chose et d'identifier de quelle région de la Terre elle provient.

Malgré toutes les analyses possibles et imaginables (Chimie, Géologie), il n'est pas possible de déterminer en quoi la Chose est faite. La matière qui la compose est un mystère total, d'autant plus qu'il est impossible d'en prélever un échantillon. On ne peut ni la casser, ni la fondre, ni la dissoudre, ni l'entailler, ni même la rayer...

Si la Chose ne peut rien apprendre aux chercheurs hormis qu'elle n'a rien de terrestre, en revanche les minuscules colonies de lichens fossilisés (Botanique) logées dans ses reliefs sont très éloquentes. Il s'agit d'une espèce sibérienne. La provenance de la Chose peut être confirmée par l'étude du poignard d'ivoire qui n'est autre qu'une défense d'un mammifère marin fossile (Zoologie) connu surtout dans le cercle polaire sibérien. De plus, la gravure centrale du poignard ressemble à une portion de fleuve comprenant deux affluents et une île. En cherchant sur des cartes de Sibérie, dans les régions proches du cercle polaire, on peut trouver une telle conformation sur le cours d'un fleuve de l'extrême est sibérien : la Kolyma.

**) NDLR : cette conception personnelle du monde est inspirée d'une authentique légende sibérienne.*

Quant à l'armement du squelette, il s'agit d'une collection improbable d'objets façonnés par différentes peuplades entre la Sibérie et la Gaule (Archéologie, Histoire), par exemple un glaive celtique, un bouclier mongol, un pectoral thrace, une armure babylonienne, etc. Nulle part de tels objets ont été trouvés ensemble, à part peut-être dans des musées. En positionnant l'origine de chaque objet sur une carte on retrace le chemin des tribus sibériennes de leur pays jusqu'en France.

Des faits troublants

Pendant que durent ces recherches, vont se produire des faits étranges qui peu à peu vont faire basculer les PJ dans le fantastique. Les plantes de Marcelle Verteramure se meurent inexplicablement. Les animaux du vivarium deviennent fous de peur. Les oiseaux se précipitent sur les barreaux de leur cage, les araignées se recroquevillent sur elles-mêmes. En deux jours, ils sont tous morts. Dehors, il n'y a plus un pigeon aux alentours. Les chevaux des fiacres hennissent et se cabrent en passant devant l'hôtel. Les rats quittent les égouts. Tous les occupants de l'hôtel font des cauchemars affreux. Adélaïde Rotelec, la bave aux lèvres, vole la Chose et poursuit Suzanne dans tout l'hôtel pour la tuer. La gouvernante crie comme une démente et se débat avec une force décuplée. Maîtrisée, elle s'effondre en pleurs. Suite à cela, un prêtre vient à sa demande pour exorciser la Chose. Au plus fort du rituel, il s'écroule les yeux exorbités, le corps raide, les muscles durs comme de l'acier. Rien n'arrivera à le sortir de cet état. Les squelettes de la salle des fossiles bougent légèrement. Heureusement, les barres de métal qui les maintiennent en place les empêchent de se libérer.

Les blessures faites par la Chose, même la plus petite égratignure, ont beaucoup de mal à se refermer. Un pus verdâtre s'en échappe continuellement, les bords de la plaie virent au noir. C'est impressionnant mais sans danger réel. Comptez une semaine pour guérir une égratignure et un mois pour une blessure grave.

Au bout d'une semaine, l'aire d'effet de la Chose touche le premier cimetière et les catacombes, les morts commencent à sortir de leurs tombes. L'armée est alors mobilisée.

Le début des ennuis

Après l'exorcisme raté mais avant ce dernier incident, un homme tout de noir vêtu, portant haut de forme et barbichette, force la porte de l'hôtel et demande à tue-tête à voir le « Maître ». « Le Maître est ici, clame-t-il, je le sais, je le sens ! Montrez-moi le Maître ! » Quels que soient les arguments, l'homme n'en démord pas. Il devient même violent si d'aventure on songe à le mettre à la porte. Lorsqu'il est évident qu'il ne pourra pas avoir gain de cause, il sort un pistolet de sa veste et menace de s'en servir. S'il est mis en présence de la Chose, il tombe aussitôt en adoration devant elle et peut alors être aisément désarmé et maîtrisé tant il est fasciné par ce qu'il voit, autrement il faut lui arracher l'arme des mains.

Attaché, il rit nerveusement et chuchote pour lui-même avec une voix de dément : « Je le savais, c'était écrit dans les astres... Le jour est proche... le Quatrième Cavalier est arrivé... vous allez tous mourir ! »

Interrogé, il se fait un plaisir de détailler sa pensée. Faisant référence aux Quatre Cavaliers de l'Apocalypse, il les égraine. 1914-1918 : la grande guerre, 7 millions de morts, le Premier Cavalier. 1919 : la grippe espagnole, 20 millions de morts, le Second Cavalier. Actuellement : la famine en Russie, 20 millions de morts, le Troisième Cavalier. Et à présent, le Quatrième... la Mort... » Comme un disque rayé, il restera sur ce mot, le répétant sur tous les tons comme s'il était la plus douce des musiques...

À ce stade, avec ce qu'ils savent, ou plus exactement ce qu'ils se savent pas, sur la Chose, les PJ devraient être naturellement enclins à glisser vers le fantastique d'eux-mêmes, d'autant plus si le rôle de scientifiques qu'ils ont dû endosser au début ne leur convient pas. Au pire, ils franchiront le pas après que les premiers morts se soient levés de leurs tombes...

Mais comment obtenir des renseignements occultes quand on est censé vouer sa vie à combattre l'irrationnel ? Tout simplement en demandant à ceux qui savent. Et à qui d'autres s'adresser qu'à des voyants ayant pignon sur rue ! Ce peut être l'occasion de balader les PJ de charlatan en charlatan avec des décors des plus kitsch jusqu'à ce qu'ils tombent sur un vrai médium travaillant sans table recouverte de velours rouge, de marc de café de Colombie ou de turban en soie. Cet oiseau rare est en fait une femme, une souriante Créole bien rondouillarde nommée Mama Rosalie.

Mama Rosalie

La voix gaie et chantante, traitant ceux qui viennent la voir comme ses enfants, Mama Rosalie est une authentique médium même si elle n'en a pas l'air. Elle reçoit ses visiteurs dans son modeste logis et officie tout en mangeant sans retenue de délicieux acras de morue qu'elle prépare elle-même. Avant toute chose, elle voudra se concentrer en prenant la main des PJ. Puis avec une mine sombre qui contraste terriblement avec sa bonne humeur coutumière, elle les regarde, hésite à parler puis finalement lâche quelques mots : « Je vois des crânes, des milliers de crânes, je vois une grande force autour de vous, une force mauvaise... je vois la mort... » Mise au courant, elle demande à voir la Chose. Même si les PJ acceptent, elle ne la verra pas. Dès qu'elle entre dans la zone d'effet de la Chose, elle se sent mal à l'aise. A l'entrée de l'hôtel, elle tremble comme une feuille. Enfin, à plusieurs mètres de la pièce où se trouve l'objet, elle se fige brusquement, se couvre de sueur glacée et recule. Physiquement et mentalement, Mama Rosalie ressent trop l'essence même de la Chose pour supporter, sans risquer de devenir folle, de s'en approcher plus.

Remise de ses émotions, un peu de repos et quelques acras plus tard, Mama Rosalie explique qu'elle a ressenti si profondément une impression de mort qu'elle a bien cru mourir elle-même. Tout cela la dépasse. Elle n'est pas de taille à lutter contre une telle force, aucun médium ne le peut. Ce qu'il faut aux PJ est un

occultiste, quelqu'un qui puisse comprendre de quoi il retourne... Mama Rosalie en connaît un, un nommé Auguste du Pré Vaugard. Un vieil aristocrate renfermé qui vit seul dans sa grande demeure du côté de Chatou (département des Yvelines).

Le Livre de Sang

Munis de la recommandation de Mama Rosalie sans laquelle ils ne peuvent espérer être reçus, les PJ se rendent à Châtou. Avec Auguste, le changement de style est complet. Il ne s'agit pas d'un voyant comme Mama Rosalie, Auguste travaille avec sa tête non avec son cœur. C'est un rat de bibliothèque, un expert en manuscrits, un as de la traduction. Tout son savoir vient des livres et de l'étude, tout ce qu'il apprend devient livre afin que d'autres après lui continuent l'œuvre. Une pipe à la bouche, bien calé dans son fauteuil, les pieds confortablement chaussés de ses charentaises, son chat sur les genoux, il écoute, flegmatique, pose des questions, devient fébrile puis carrément excité comme un jeune homme à son premier rendez-vous. « Le Quatrième Cavalier ! Incroyable ! Vous avez trouvé le Quatrième Cavalier ! C'est terrible, c'est merveilleux ! »

Sortant un vieux carnet de notes poussiéreux de sous une pile vacillante, il raconte alors en gros ce qui est écrit dans le chapitre « Une brève histoire du Mal » en omettant la partie écrite en italique.

A cela, Auguste ajoute : « En séparant la Chose de son maître, les anciens commirent une grave erreur qui nous valut guerres, pestilences et famines durant toute notre histoire. Tous les auteurs s'accordent sur ce point : le Quatrième Cavalier doit être rendu à son propriétaire, c'est sans doute le seul moyen d'éviter l'Apocalypse... » Lourde silence. « ... Mais avant cela pourrais-je le voir, le toucher, le photographier... » Tout ce qu'Auguste leur a raconté est la retranscription de textes anciens qui se trouvent dans un livre très spécial qu'il possède : le *Livre de Sang*, un manuscrit d'une secte sataniste du XVe siècle reprenant le savoir occulte de très anciennes religions, appelé ainsi car du sang sourd des pages dès qu'il est ouvert. Lire une page entière demande d'essayer régulièrement le sang qui la recouvre. Auguste indique la nature de ses références mais n'oblige en rien les PJ à consulter l'ouvrage, libre à eux de tenter l'expérience s'ils ont le cœur bien accroché...

Que faire ?

Ce que propose Auguste est à l'évidence la seule solution. Il ne servirait à rien d'essayer de remettre la Chose à sa place, dans la grotte aux crânes. Premièrement parce que le sort qui la retenait a été rompu, deuxièmement parce que les PJ n'ont ni les dizaines de milliers de victimes à sacrifier, ni la nature du rituel à accomplir, ni de toute façon le temps de le réaliser. Cela dit, il reste un petit problème. La Kolyma n'est pas l'endroit le plus accessible du globe, et sûrement pas en ce moment. Toute la région, de la Chine à la Russie en passant par la Mongolie, est en proie à la guerre civile, aux épidémies et à la famine. Dans ces conditions, le voyage prendrait des mois, il faudrait affronter l'hiver

sibérien, se battre à la fois contre les troupes blanches et rouges. Un vrai suicide.

Auguste possède une solution : utiliser les anciens rites, faire acte de magie, bref se téléporter sur place. La proposition peut paraître farfelue à des gens civilisés, elle le serait certainement en d'autres circonstances. Mais dans ce cas précis, c'est bel et bien la seule solution...

Les PJ savent où ils veulent se rendre. Auguste possède la formule à réciter, connaît le dessin du pentacle à réaliser ; seul détail technique, il faut pour accomplir le rituel le concours d'un officiant de Baal et d'une grande prêtresse d'Isthar...

L'officiant de Baal

Il ne s'agit pas de rechercher un vrai pratiquant de ce dieu qui demandait des sacrifices humains par le feu mais de trouver son équivalent moderne, un homme qui, de par sa fonction, brûle des corps humains. La première idée qui vient à l'esprit est de trouver un employé des pompes funèbres chargé d'incinérer les corps. Celui que les PJ peuvent approcher est un homme entre deux âges, très strict, raide comme un piquet, le visage comme taillé dans le marbre, qui refuse tout net. Même pour de l'argent il ne veut pas se prêter à cette mascarade dégradante...

Qu'importe, il y a d'autres candidats. En dehors des pompes funèbres, d'autres hommes brûlent des corps. Ceux chargés dans les hôpitaux d'incinérer les déchets des blocs opératoires et les cadavres contagieux.

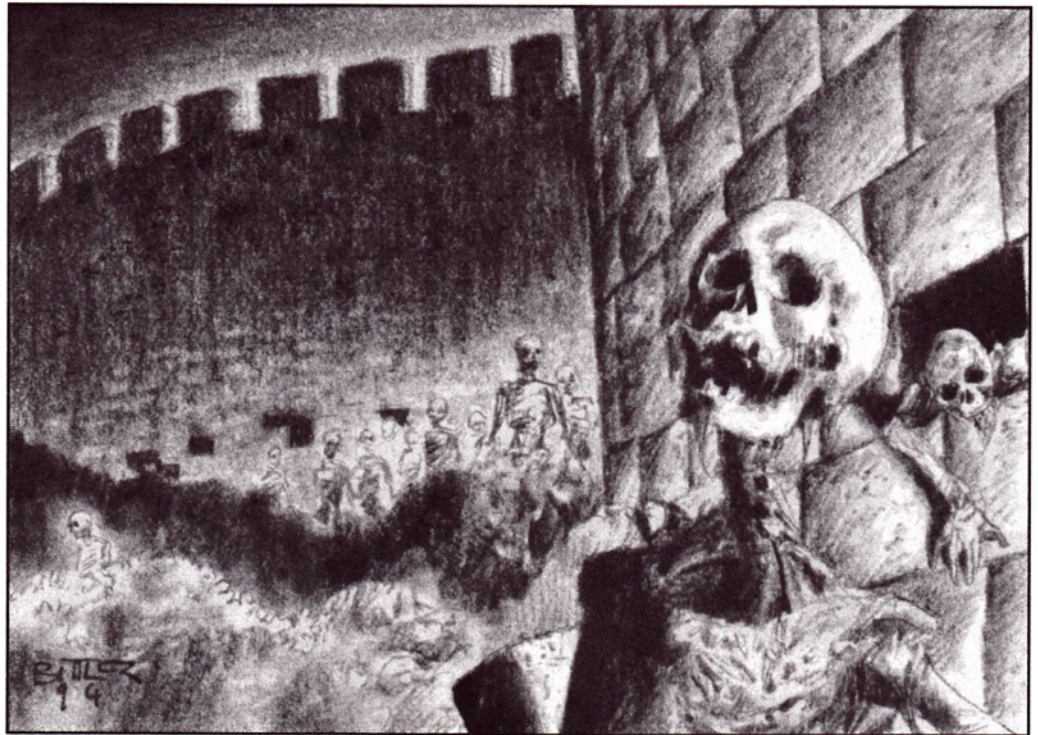
Là se trouve l'officiant de Baal, un homme râblé, primaire, ruisselant de sueur et travaillant près d'un four de fonte ressemblant à une gueule ouverte. Il ne comprend pas bien ce que désirent les PJ mais pour de l'argent il ferait n'importe quoi...

La grande prêtresse d'Isthar

Changement de décor. Pour dénicher une prêtresse d'Isthar, la grande prostituée, il faut chercher une call girl de luxe dans un palace. Habitée aux demandes les plus insolites, la fille ne s'émeut pas des désirs des PJ et accepte pourvu que l'on y mette le prix là aussi...

Les éléments étant réunis, il ne reste plus qu'à lancer le sort. Selon Auguste, il suffit de savoir où l'on veut aller pour y être téléporté. Cependant, comme il n'a jamais testé ce sort, il ne peut garantir le résultat. Aussi recopie-t-il tous les paramètres du rituel à l'intention des PJ pour que ceux-ci puissent le reproduire par eux-mêmes, charge à eux de dénicher à nouveau officiant et grande prêtresse.

Sous les ordres d'Auguste, les PJ équipés pour le voyage, la Chose en main, prennent place au centre du pentacle. Puis l'occultiste place l'officiant et la prêtresse nus côte à côte et leur demande de répéter exactement ce qu'il leur dit. Le seul point délicat de ce rituel est d'empêcher le baaliste de peloter l'istharienne, ce qui brise la concentration et oblige à recommencer depuis le début.



LES BORDS DE LA KOLYMA

Une ville sous contrôle

Les PJ se retrouvent en pleine nature, des collines herbues plantées de quelques arbres. A première vue, et contre toute attente, la magie a fonctionné, mais à première vue seulement. Durant la téléportation, les PJ ont ressenti la désagréable impression de manquer de puissance. Tout d'abord emportés par un vent irrésistible, ils arrivent à destination simplement poussés par une brise mourante.

A la question, sommes-nous à destination, un botaniste répondra que non, la flore n'est pas celle que l'on peut attendre en Sibérie mais plutôt de régions plus au sud. Durant deux jours, les PJ avancent dans un pays désert, ne rencontrant pas âme qui vive. Pas un animal bien sûr, puisqu'ils fuient la Chose, mais également pas un seul être humain, ni même l'ombre d'un village. Enfin, à la fin du second jour, le premier signe de civilisation pointe son nez, un signe plutôt surprenant : une grande muraille jalonnée de tours carrées, la Grande Muraille de Chine. A coup sûr, quelque chose n'a pas marché. Le pentacle d'Auguste ou le choix des officiants n'y sont pour rien, mais sans doute que la puissance du sort est-elle insuffisante pour traverser plus de 15000 kilomètres d'un seul coup. Les PJ en ont fait les deux tiers en quelques secondes, ce n'est pas mal tout de même.

Le troisième jour, en suivant la Grande Muraille dans un terrain de plus en plus accidenté, les PJ arrivent à une trouée correspondant à une ancienne porte qui n'existe plus depuis longtemps. Là, passe une voie ferrée. Non loin, en

partie adossées à la Muraille, s'étendent une gare et une petite ville de plusieurs milliers d'habitants : Sin Shou.

Cette localité est sous la coupe d'un seigneur de la guerre, Yu Long, un despote ni meilleur, ni pire que les autres. Les jugements sont sommaires, des petites pyramides de têtes tranchées au sabre ornent les places et la porte de son palais. Ce sort n'est réservé qu'aux nobles adversaires, le commun des prisonniers, quant à lui, est tout juste bon à être jeté vivant dans la chaudière du train blindé de Long.

Cernée de toutes parts par la guerre, Sin Shou a tous les traits d'une ville assiégée sans l'être vraiment. Une population de paysans, chassés de leurs terres par les campagnes des seigneurs de la guerre, s'y pressent dans la plus grande pauvreté. On manque de tout, sauf d'alcool, de filles et d'argent pour se les payer. Tripots et bordels sont là pour distraire des soldats que de récentes défaites rendent nerveux et méchants.

La seule loi qui s'applique à Sin Shou est celle de Long. Rien ne peut se faire sans son accord, passer outre sa permission c'est encourir la mort.

Les PJ ne sont pas les seuls blancs dans la ville. Il existe en effet une petite colonie de Russes blancs, principalement de la noblesse sibérienne, ayant fui leur pays en guerre. Ce sont des survivants qui ont échappé aux massacres et réussi à traverser la Mongolie en évitant les troupes bolcheviques et les restes de la terrible armée mongole d'Unghern. Tout cela pour échouer à Sin Shou. Yu Long leur fait payer cher la pension dans un hôtel sordide de la ville, rebaptisé « Saint-Petersbourg Hôtel » par dérision, tout en leur faisant miroiter une place dans son train blindé en direction de la grande cité régionale. En fait, il n'a aucune intention de les laisser partir. Il leur soutire peu à peu tout leur argent et quand ils ne peuvent plus payer, il oblige les hommes à lui vendre femmes et filles comme esclaves pour régler leurs dettes, puis les laisse mourir de faim dans les rues, les forçant à disputer leur nourriture aux chiens.

Long pourrait leur prendre tout leur argent dès leur arrivée, mais les règles de l'honneur l'empêchent de les voler ouvertement, alors il les dépouille petit à petit. Une illustration de cette mentalité va leur être offerte dès leur première entrevue avec Long.

A peine arrivés dans la ville, les PJ sont entourés de soldats et conduits sous la menace des baïonnettes jusqu'au palais. Long les attend, une cigarette à la main, impeccablement vêtu d'un uniforme de colonel et entouré de plusieurs femmes en fourreau de soie dont quelques Européennes. Parlant couramment anglais et français, Long propose de discuter du motif de la venue des PJ à Sin Shou durant une partie de mah-jong, partie qu'il intéresse bien sûr d'une somme rondelette. Selon les usages, il attend que les PJ perdent et lui remettent la somme, ainsi il peut leur demander un tribut sans perdre la face. S'ils ne comprennent pas ce que Long attend d'eux, une des Européennes leur expliquera à demi-mot, des mots bien choisis pour ne pas heurter la sensibilité du maître. L'homme est policé, son langage châtié, il sait recevoir, mais il peut aussi être brutal et très cruel. Les PJ jouent leur vie sur cette partie.

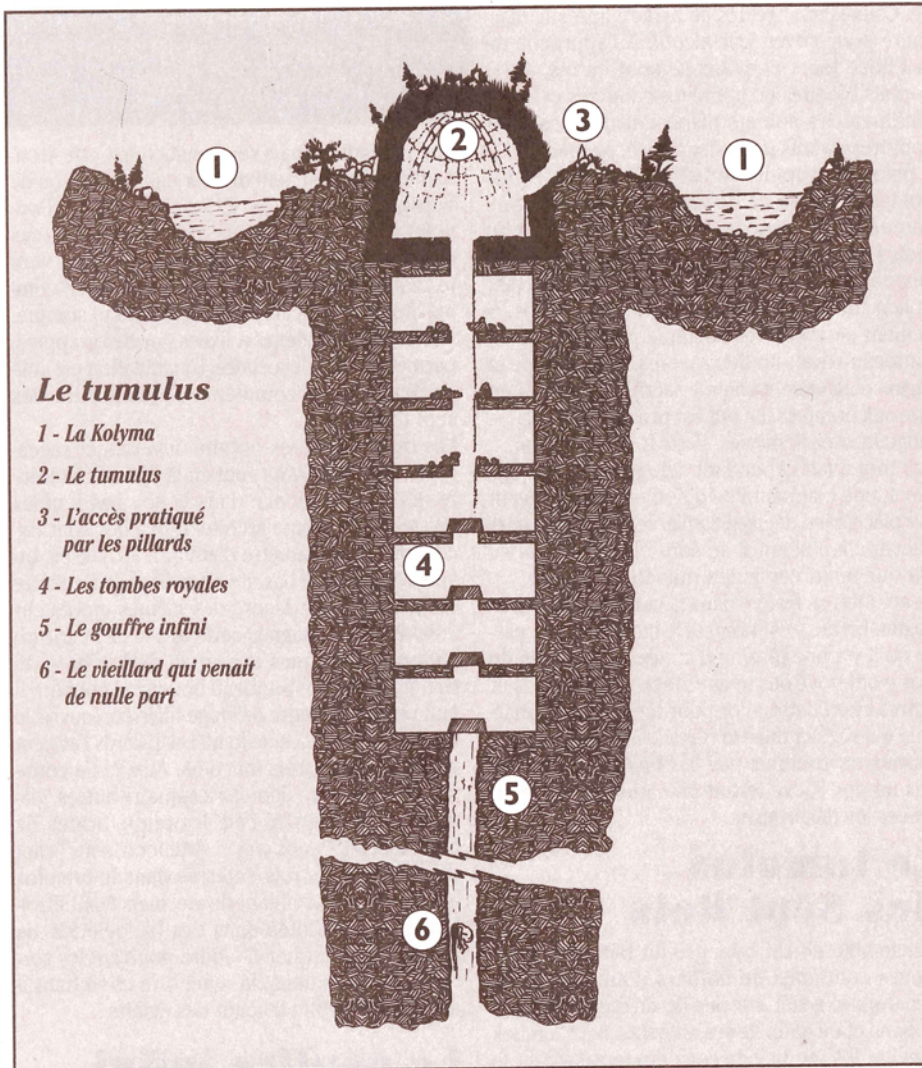
Les usages satisfaits, Long les invite avec un grand sourire à séjourner au Saint-Petersbourg Hôtel en attendant qu'il puisse assurer leur passage en toute sécurité vers la frontière mongole. Bien entendu, il n'a aucune intention de risquer le moindre soldat pour les PJ, pas plus qu'il n'a l'intention, comme pour les émigrés russes, de les laisser partir un jour.

Les fantômes de la Grande Muraille

C'est alors que les PJ sortent du palais qu'ils perçoivent les premiers craquements sinistres dans la muraille. Le mortier qui retient les pierres s'effrite, peu à peu les pierres se descendent. Un historien peut alors se rappeler un détail sur la construction de la muraille. Les ouvriers qui mourraient sur le chantier étaient systématiquement emmurés dans l'ouvrage. La Grande Muraille, sur tout son parcours, compterait dit-on plus de vingt millions de cadavres en son sein. Les craquements, ce sont ces morts qui cherchent à sortir...

Les PJ ont un jour avant que les squelettes ne s'extirpent de la muraille pour se répandre dans la ville, un jour pour quitter cet endroit. Long leur interdit par la force de quitter la ville, il ne reste plus comme solution que de lancer le sort de téléportation avant ce délai. S'ils y arrivent, la Muraille arrêtera de craquer et les squelettes resteront tranquillement à leur place. De nouveau donc, les PJ partent à la recherche des deux éléments qui leur manquent.

Le Saint-Petersbourg Hôtel est un lieu à la limite du taudis où la nostalgie le dispute au désespoir. Un vieux gramophone déglingué joue des ballades russes, on y respecte l'étiquette de la cour impériale, on y porte les uniformes rutilants de la garde, la façade est là mais derrière les regards n'expriment qu'un profond désespoir. Ceux qui résident là achèvent de dissiper leurs souvenirs avant d'aller rejoindre leur monde défunt. Il n'y a qu'une seule exception : Irina Sverovna, une femme, une princesse. Elle a su garder ce que tous les autres ont perdu : sa nobles-



Le tumulus

- 1 - La Kolyma
- 2 - Le tumulus
- 3 - L'accès pratique par les pillards
- 4 - Les tombes royales
- 5 - Le gouffre infini
- 6 - Le vieillard qui venait de nulle part

se. Pour cela, elle a dû sacrifier sa dignité, vendant son corps à ses compatriotes pour pouvoir payer Long. Là commence et s'arrête sa déchéance, Irina ne laissera jamais le Chinois porter la main sur elle, elle préférerait mourir. Pour les hommes du Saint-Petersbourg Hôtel, elle représente le seul rayon de soleil, l'incarnation de la Russie impériale, presque un objet d'adoration. Ils seraient en tous cas prêts à mourir pour elle. La tenir dans leurs bras, sentir son parfum, lui faire l'amour c'est avant tout retrouver l'espace d'un instant cette Russie à jamais envolée et cela vaut bien quelques jours de vie en moins. Quant à Irina, bien plus que l'argent, c'est le réconfort qu'elle donne à ces hommes qui compte pour elle. C'est elle la prêtresse d'Isthar.

Pour la convaincre d'aider les PJ, il faut jouer la carte de la noblesse, de la grandeur de la tâche, et surtout pas celle de l'argent car même si elle devenue une prostituée par nécessité elle n'en reste pas moins un être noble qui connaît ses responsabilités et ses devoirs. Si dans sa déchéance, elle peut aider à sauver l'humanité, elle le fera de bonne grâce.

Quant à l'officiant de Baal, pas la peine de chercher bien loin. Le conducteur de la locomotive de Yu Long, un Chinois costaud et massif, est le candidat tout trouvé, n'est-ce pas lui qui jette les prisonniers, la tête la première dans la chaudière ? Avec lui, le seul problème est celui du lan-

gage. Il baragouine un mauvais anglais mais du moment qu'on lui fournit une fille et de l'alcool de riz il est prêt à tuer père et mère. Cependant il désire être payé d'avance, ce qui prend une nuit pour réunir les éléments. Puis, au dernier moment, quand il aperçoit Irina, il exige un petit supplément « à consommer » tout de suite. En négociant, on peut arriver à lui faire préférer 15 bouteilles d'alcool de riz.

Un vol des corbeaux

Cette fois, c'est sûr, les PJ sont en Sibérie. Reste à savoir où ! Car dans cette immensité de plaines et de forêts de bouleaux et de mélèzes, tout se ressemble.

Un lourd vol de corbeaux leur indique la direction d'un village, ou plutôt de ce qu'il en reste. Au milieu de champs à l'abandon se dressent plusieurs isbas dont plus de la moitié ont brûlé. Partout on peut voir des corps, qu'ils soient pendus aux arbres, cloués sur les portes des isbas, ou attachés à des bancs et sciés en deux vivants. Au milieu de la rue principale, cinq soldats de l'armée blanche de Koltchak, des soldats perdus dont les chefs et la cause sont depuis longtemps morts, vident une bouteille de vodka en tirant sur les cadavres pour s'amuser.

Il s'agit de cinq hommes d'un plus gros détachement qui a déserté pour s'adonner au pillage. ▸

ge. Ceux-là sont restés en arrière après le massacre pour cuver leur alcool. A l'approche de la Chose leurs chevaux se sont enfuis, aussi sont-ils bloqués là, parmi les cadavres de leurs victimes. Ses soldats disposent d'armes mais sont trop saouls pour viser (fusil, pistolet 10%), à peine peuvent-ils se battre (couteau, Pieds-poings 20%). Ils ne devraient pas être de dangereux adversaires pour les PJ. Si l'un d'eux au moins est fait prisonnier, il indiquera, en échange de sa vie sauve, l'endroit où les PJ se trouvent et leur fournira même une carte. L'île où les PJ veulent se rendre est connue pour abriter un tombeau royal, un lieu que les habitants de la région considèrent comme sacré, une terre interdite aux hommes. Le but est proche, plus qu'une vingtaine de kilomètres. Cette fois, c'est gagné... Pas tout à fait cependant. Le reste du détachement, une cinquantaine d'hommes, se trouvent sur place, bien décidés à piller le tombeau. Leurs chevaux à eux aussi se sont enfuis, ce qui ne fait que renforcer la détermination de tous. La solution se trouve dans la carte remise par le soldat. Un lac y est nommé le lac des Noyés parce qu'il y a une dizaine d'années les soldats du tsar y ont noyé des aventuriers, des brigands et autres chercheurs d'or pour mettre fin à l'anarchie qui régnait dans la région. Ces noyés, transformés en zombies par la Chose et contrôlés par un des PJ, se feront une joie de mettre en pièces les déserteurs...

Le tumulus des Sept Rois

L'ensemble de cet hypogée fut bâti, il y a plusieurs centaines de milliers d'années, là où débarqua le géant, sur une île, au confluent de la Kolyma et de deux de ses affluents. Sept tombes royales, les tombes de ceux qui terrassèrent le géant de la légende, furent construites les unes sur les autres, bouchant le puits, scellant ainsi leur victoire pour l'éternité.

Le tumulus dénote franchement sur l'ensemble du paysage environnant. Habités à l'horizon presque infini de la taïga et au moutonnement verdoyant des mélèzes et des bouleaux, les PJ ne pourront que remarquer l'étrange bosse aux proportions presque parfaites. Le tumulus lui-même forme un arrondi de 15 mètres de diamètre. Il est recouvert d'une herbe rase et jaunâtre toujours couchée par les violentes bourrasques glaciales soufflant continuellement dans cette partie de la Sibérie. La base du tumulus est constituée d'un petit mur de pierres quasi cyclopéennes couvertes des mêmes inscriptions que les pierres levées de la vallée de Mosdilion, et notamment cette curieuse écriture en forme de larmes. Le tumulus ne possède aucune entrée naturelle ou originelle. En faisant le tour, les PJ peuvent très facilement trouver, à la base du tumulus, une ouverture ressemblant à un gros terrier. Cette ouverture a été réalisée par les pillards à présent massacrés. Par elle, on accède à l'intérieur du monument en rampant.

De grosses dalles de pierres noires veinées de quartz blanc et rose constituent le plafond ainsi que le sol du tumulus. Ces dalles sont gravées de spirales aux circonvolutions quasi infinies que la lumière dansante des torches ou des lampes à pétrole rend plus étranges encore. Les cercles dessinés dans la pierre semblent tous

Pierre Lejoyeux

illustration : Bernard Bittler

plans : Cyrille Daujean

être liés sans jamais se chevaucher. Cette étonnante réalisation peut donner une impression de vertige (surtout si les PJ ratent un jet de Pouvoir). Par un phénomène de trompe-l'œil, ces spirales envoûtantes poussent le regard vers le centre du tumulus. Là, les PJ se sentent comme attirés par un conduit extrêmement sombre. Des cordes, solidement fixées par des grappins, permettent d'y descendre. L'installation est solide. En dessous commence l'empilement des sept tombes.

Les trois premières ont été ouvertes et saccagées. Mais les dégâts vont en diminuant à mesure que l'on s'enfonce dans le sol. Les tombes ont toutes la même architecture. Elles sont circulaires, d'un diamètre d'environ 35 mètres. Un gros tombeau de basalte noir, disposé au centre de la tombe, est décoré des mêmes motifs circulaires accompagnés cette fois-ci de l'écriture en forme de larmes qui ornaient déjà la base du tumulus. Chaque tombeau bouche le conduit, il faut pour descendre à l'étage inférieur, ouvrir le tombeau et défoncer le fond. Les pillards l'avaient compris et fait trois fois déjà. Aux PJ de continuer ! C'est-à-dire démolir les quatre autres, glissant au passage, si cela les tente, armes de bronze et pectoraux d'or... Attention, sous l'effet de la Chose, les rois enterrés dans le tumulus acquièrent un semblant de vie, mais étant étroitement emmaillotés dans des bandelettes, ils ne peuvent attaquer. Il faudra pourtant les sortir de leurs tombes, la mâchoire cherchant à mordre et l'orbite lançant des éclairs...

Le gouffre infini

Arrivés à la septième, les PJ feraient bien d'être prudents, car ce tombeau ouvre sur un puits noir. Si les investigateurs y jettent un objet lourd, ils n'obtiendront aucun bruit en retour. Le puits semble sans fond, et l'est effectivement.

À partir de là, les PJ passent dans un autre monde. Un univers qui ressemblerait à celui de l'intérieur d'un corps vivant. Organes et viscères faits d'une matière souple et élastique tapissent les parois du gouffre. Une sécrétion luisante et inodore recouvre tout et devient de plus en plus épaisse à mesure que l'on descend. Si les PJ s'engagent dans ce puits, s'agrippant aux multiples prises qu'offrent les parois, ils sont rapidement obligés de prendre conscience que le gouffre qu'ils escaladent semble n'avoir aucun fond. La descente épuise leurs forces physiques et mentales. C'est seulement lorsqu'ils acceptent le fait qu'ils progressent dans un puits sans fin que le MJ peut leur demander un jet de SAN. L'épouvante de la situation prend alors toute sa dimension.

C'est alors que les prises viennent à manquer : impossible d'aller plus bas ! Impossible aussi de remonter car les prises disparaissent peu à peu, se rétractant dans les parois. Seule reste cette sécrétion dans laquelle les PJ plongent désespérément les bras à la recherche de quelque chose à quoi se raccrocher.

Peine perdue, vient un moment où les PJ finissent par lâcher prise. Ils chutent alors pendant

un moment qui leur semble très long, pour finir par atterrir durement sur une paroi horizontale constituée de chairs molles et grasses (1d6 points de dommages). La paroi se déchire lentement mais inexorablement et après un bref moment de répit, les investigateurs reprennent leur chute dans le gouffre infini...

Le vieillard qui venait de nulle part

Un peu plus loin, ils peuvent se rattraper à une forme qui flotte dans le puits comme un morceau de bois à la surface de l'eau. S'y raccrocher requiert un jet de Grimper ou d'Agilité. Échouer équivaut à tomber en chute libre jusqu'au centre de la Terre.

Cette forme salvatrice, ce « radeau », n'est autre que le corps de celui à qui appartient la Chose. Il gît nu, recroquevillé dans la position du fœtus. C'est un humain à en croire sa forme immense, gigantesque. Ses cheveux blancs ont continué à pousser depuis sa mort, créant de véritables cordes qui plongent dans le puits. Un PJ malheureux pourrait d'ailleurs s'y rattraper afin d'éviter de tomber.

Comme le dit la légende, le visage de l'homme est ridé, ou plus exactement, il est plissé comme la peau des baleines. Les PJ n'ont pas tellement le temps d'étudier le géant, ils ont à résoudre deux problèmes : d'abord ils sont piégés ici, sans moyen de remonter ; de plus la Chose, comme attirée magnétiquement, veut se glisser à un des doigts de l'homme. Si les PJ essayent de l'en empêcher, elle se défend comme d'une attaque mentale et renforce son attirance. Finalement, elle échappe aux PJ et reprend sa place naturelle en tant que bague.

Aussitôt le vieillard bouge, lentement d'abord, puis de plus en plus vite, son corps remonte dans le puits, vers la surface. Cloués au corps par la vitesse, les PJ voient avec horreur se rapprocher les tombes. Alors qu'ils vont être écrasés, celles-ci volent en éclats sous l'effet d'un champ de force, les blocs de pierre sont expulsés du chemin du géant aussi facilement que l'on disperse les graines d'un pissenlit d'un souffle. Tout le tumulus explose.

A l'air libre, les PJ sont éjectés et le géant devient lumineux, aveuglant et disparaît dans une brusque explosion silencieuse. Il vient de repartir chez lui, ailleurs...

Et maintenant...

Le monde est sauvé, ce qui apporta le Mal sur Terre est rentré chez lui, mais les PJ sont en pleine Sibérie, loin, très loin de chez eux... parmi un tumulus ravagé et des zombies redevenus cadavres. Ils ne manquent ni d'armes ni de vivres, les soldats n'ayant plus besoin, ni des unes ni des autres. Il se peut même que les PJ trouvent quelques-uns de leurs chevaux, de quoi aller bien plus vite et rallier au plus tôt la civilisation, d'autant que l'hiver sibérien ne va pas tarder à s'abattre sur le pays...

Il se peut aussi, par un mécanisme étrange, que l'explosion ait projeté les PJ dans les Contrées des Rêves, ce qui serait le début d'une nouvelle aventure...

INTERMONDES

PRESENTE

SON NOUVEAU JEU DE ROLE PAR CORRESPONDANCE

C o n t i n u u M

"Jamais un jeu ne vous aura emmené aussi loin"

Des simples bûcherons d'Embryo, aux Tribuns du Directoire
Des grandes métropoles, aux continents des planètes
Des barques de pêcheurs Deucaliens, aux super-cargos Spartiates
Des triples systèmes à la galaxie toute entière
Un jeu sans limite qui pousse les frontières ludiques près de celles de la fiction
Un système sans chiffre, ni tableau, un vrai jeu de rôle poussé à l'extrême
Voici le principe évolutif de Continuum

" INTERMONDES prévoit le concours du personnage le plus médiatique sur la période d'une année. (Voir livret des règles fournit lors de votre abonnement)."

- 1^{er} prix: Une croisière sur le Nil
- 2^{ème} prix: Un magnétoscope
- 3^{ème} prix: Un balladeur-laser

Si vous avez choisi de plonger dans l'univers trépidant de ContinuumM, veuillez remplir ce bulletin et nous le renvoyer avec votre règlement (chèque bancaire ou mandat postal) à: **INTERMONDES**, Heugueville s/sienne 50200 Coutances.

Nom et prénom: _____

Adresse: _____

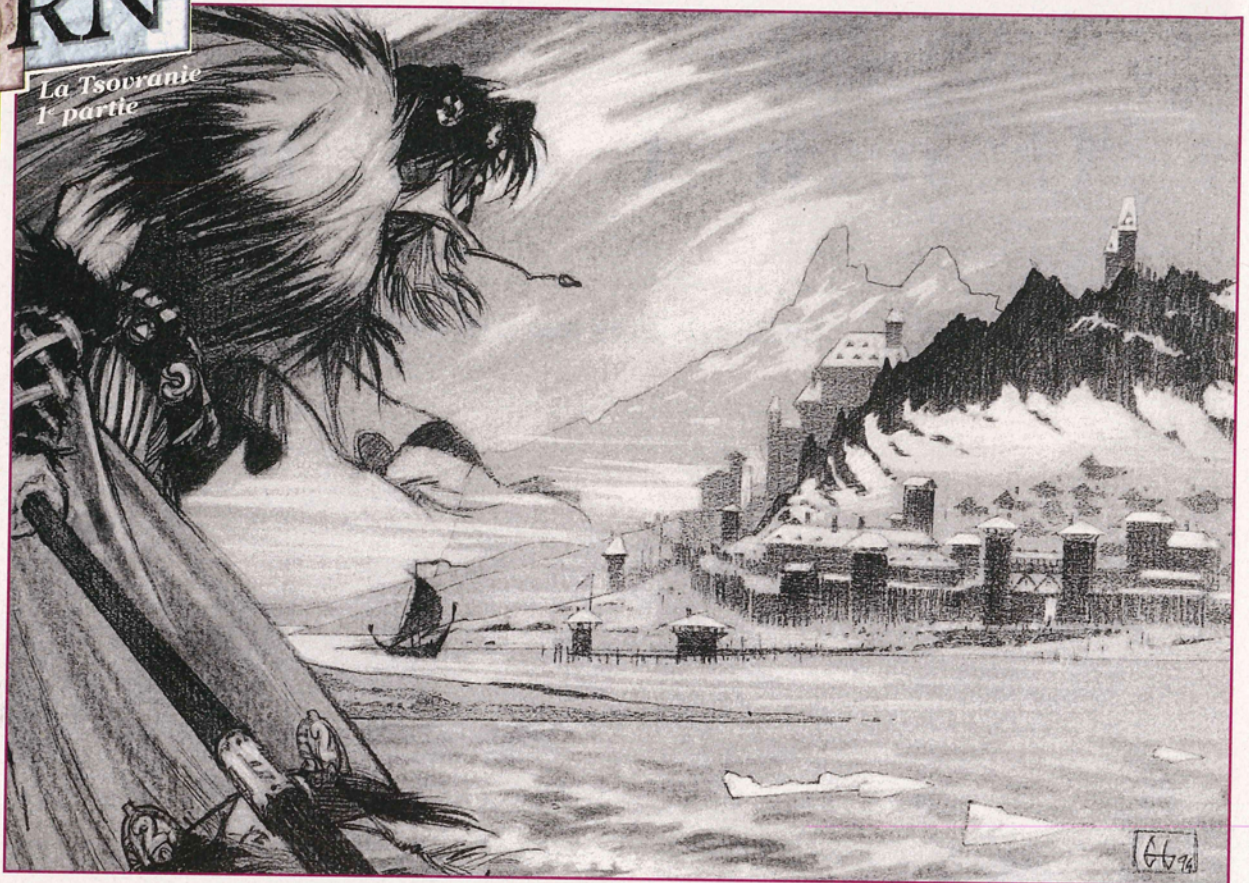
Code postal: _____ Ville: _____

Pour un mois de jeu (4 tours): 96 Fr (Droit à un tour gratuit)

Pour deux mois de jeu (8 tours): 184 Fr (Droit à un tour gratuit)

Pour quatre mois de jeu (16 tours): 336 Fr (Droit à deux tours gratuits)

Par individualisme ou goût de l'exploration, certaines tribus nomades s'éloignent des terres ancestrales vers les régions du nord. À Bouroutche, les sédentaires, moins habitués à cohabiter avec ces rudes tribus des plaines, eurent quelque mal à en accepter le voisinage.



Partons à la découverte du dernier des quatre empires de Paorn*. La lointaine Tsovranie, fermée à l'est par le Salthar et l'Althusia, est un pays de plaines et de montagnes balayées par les vents froids et la neige. Pourtant l'activité humaine y est aussi fébrile que chez ses voisins et les intrigues politiques aussi florissantes.

Des personnalités...

- Dame Vælina est la grande prêtresse de Kyaïla. Elle a onze ans et exerce cette charge depuis l'âge de six ans. Théoriquement, elle possède un rang égal à celui du patriarche. Mais Kazil l'a soigneusement entourée de « conseillers » qui la maintiennent à l'écart du monde extérieur, dans un grand couvent à proximité de Zargrad. Ælia est au courant, mais ne peut pas y faire grand-chose. Enfin, pas directement... Toutefois, si Vælina en arrivait à prendre des décisions préjudiciables au culte, Ælia essaierait sans doute de la faire enlever et amener à Novzargrad. C'est typiquement le genre de mission pour laquelle il faut mieux faire appel à des aventuriers « jetables » qu'aux troupes officielles.

Petit cours de géographie

La Tsovranie peut, schématiquement, être divisée en cinq grandes régions (voir plan p.79).

- **Le Grand Nord.** Des rives de la mer de Skim au lac d'Artweiler s'étend une steppe inhospitalière, couverte de neige huit mois par an. Ses rares habitants l'ont baptisée « pays des Hurlevents » en raison des prodigieuses bourrasques qui dévalent du sommet des Géants du Givre, la chaîne montagneuse séparant l'empire des terres inconnues du septentrion. De nombreuses légendes affirment que les Hurlevents sont des créatures de givre et de brume qui se jouent de l'imprudent en l'attirant au cœur de mirages gelés où il trouve la mort. En dehors des trappeurs, d'une poignée de religieux, des mécontents de tout poil exilés là sur l'ordre de l'impératrice, les seuls habitants sont des militaires. Le gouvernement entretient en permanence des troupes d'irréguliers, légèrement armés et très mobiles, destinés à lutter contre d'éventuelles incursions orques. Ce risque est réel, même si les non-humains se tiennent assez tranquilles depuis quelques années.
- **La plaine côtière** est civilisée depuis de nombreux siècles et cela se sent. Toute la région qui se trouve à l'ouest d'une ligne Bouroutch-Zargrad-Santodjine est cultivée et exploitée. Le climat est plus riant, adouci par l'océan. Les routes sont nombreuses et bien entretenues (par des forçats), les villages sont très rapprochés les uns des autres et les forêts reculent d'année en année au grand désespoir des

Sages Verts. (Ce groupuscule écologiste mène une guerre aux bâtisseurs en organisant des spectacles de pantomimes satiriques afin de sensibiliser l'opinion ; leur chef spirituel, le fameux Shtiingh, et sa troupe d'extrémistes commettent de nombreux attentats.) De loin en loin, on aperçoit le manoir d'un seigneur. Les plus petits se distinguent à peine des grosses fermes mais ceux des princes sont gigantesques. Comme la plupart des bâtiments, ils sont en bois. Cet aspect, conjugué aux cinq siècles d'anarchie dont le pays se remet tout juste, fait que les voyageurs et les visiteurs n'ont pas grand-chose à se mettre sous la dent en matière de monuments anciens. Un observateur attentif remarquera que le pays commence à souffrir d'un sérieux problème de surpopulation. A raison de huit enfants par famille, c'était inévitable.

- **La péninsule de Neissek** et toute la frontière sud du pays jusqu'à la Cicatrice sont assez mal connues. Il y fait trop chaud pour le Tsovranien moyen, les terres sont trop pauvres pour être cultivées et les habitants (les pirates de Neissek et les tribus wathgars) entretiennent jalousement leur indépendance. Surnommée « la lande des Désolations » par la plupart des Tsovranien, elle est toutefois la seule voie de passage pour les échanges commerciaux avec l'Althusia (les pirates de Neissek ayant porté un rude coup au négoce maritime). L'armée impériale veille jalousement sur la route de T'shova, et les caravanes y circulent dans une relative sécurité... à condition d'éviter la saison de migration des troupeaux de bulettes dont c'est l'itinéraire annuel.

* Pour en savoir plus sur les autres contrées, reportez-vous aux n° 74 à 79.

● **Les Nouvelles Terres** s'étendent sur le cours du Long Fleuve, de Zargrad à la frontière saltharite. Il y fait nettement plus froid que sur la côte, mais les colons peuvent y savourer un avantage inconnu ailleurs : l'espace ! Ces grandes plaines sont très fertiles et complètement désertes... De plus, les échanges avec le Salthar font beaucoup pour la prospérité de la région. Bref, c'est un paradis pour le Tsovrarien moyen. Liudja et Ouruks sont, en une génération, passés du statut de village à celui de métropole. Pour s'étendre à partir du fleuve et relier les postes avancés, les colons ont développé un moyen de transport original et rapide : le chemin de vair. Deux sillons parallèles creusés dans le sol ou la glace sont tapissés de fourrure d'écureuil noir imbibée d'huile où glissent à grande vitesse des convois de traîneaux à voile.

● **Le domaine des seigneurs de la Plaine.** Cette expansion vers les Nouvelles Terres inquiète beaucoup les nomades, dont les pâturages s'étendent du lac d'Artweiler aux terres des Wathgars (des nomades refusant la souveraineté d'Ælia). Ils se considèrent comme les « seigneurs de la Plaine », et sont assez contrariés de devoir la céder à des « étrangers fous qui naviguent sur la terre et construisent des tentes en bois ».

La politique impériale

En apparence, la Tsovranie est la plus absolue des monarchies absolues. En réalité, comme toujours, tout est en équilibre instable, et un certain nombre de factions se disputent le vrai pouvoir.

● **L'impératrice.** Sa Majesté Ælia occupe le Trône d'Or et de Fer depuis deux ans et a entamé un programme de réformes de grande envergure. C'est une délicieuse petite personne, avec un sourire adorable, de jolis yeux noisette... et une volonté d'acier. Elle est très intelligente, très désireuse de laisser son nom dans l'histoire et, par conséquent, très dangereuse. Elle se méfie de sa noblesse (trait hérité de son père et de son grand-père, qui ont passé l'essentiel de leur règne à lutter contre des barons révoltés) et préfère s'appuyer sur la classe marchande. Elle sait que son clergé ne l'aime pas et le lui rend bien. Enfin, elle a une faiblesse sentimentale pour les nomades, faiblesse basée sur la certitude qu'ils se feraient tuer pour elle et qu'ils sont l'élite de son armée. L'étiquette de la cour lui pèse. Il faut dire qu'elle est effroyablement complexe et destinée à faire d'elle une demi-déesse aux yeux du peuple. Aussi passe-t-elle une bonne partie de son temps à se promener incognito dans sa nouvelle capitale, à discuter avec des gens de passage. Cette habitude fait le désespoir de ses conseillers (de respectables vieillards hérités de son père, et hostiles à tout changement).

● **La noblesse.** La plupart des nobles sont retranchés dans leurs manoirs de province et rêvent d'impossibles revanche contre un pouvoir qui leur interdit d'aller s'étriper pour des raisons futiles. Ils ne sont loyaux que dans la mesure où cela sert leurs intérêts. Le gouvernement l'a bien compris et pratique avec beaucoup de finesse le vieux jeu qui consiste à « diviser pour mieux régner ». De temps à autres, l'une des factions nobles présente « des conseils » au trône (sous-entendant « Faites ce que nous voulons, ou ça ira très mal »). Le boyard Sergueï Nassikovik est actuellement le cauchemar de l'impératrice : il domine la région de Groush, est très riche, a beaucoup d'amis et de vassaux. Il a décidé qu'il ferait un parfait prince consort et harcèle Ælia de demandes en mariage intempestives. Pour le moment, elle a trop besoin de lui pour le faire décapiter, mais elle pourrait bien changer d'avis.

● **Le haut clergé.** Le Très Saint patriarche Kazil XV est établi à Zargrad et prépare son installation à Novzargrad dès que la construction de son palais épiscopal sera terminée. Curieusement, il n'arrête pas de s'effondrer. Quand on aborde la question, les architectes nains s'enfouissent le visage dans leur barbe et éclatent en sanglots. Enfin, ce

que les envoyés du patriarche prennent pour des sanglots. En fait, c'est un fou rire irrésistible... Ælia les paye une fortune pour que le palais ne soit jamais achevé. Kazil est un vieillard intolérant qui prend son rôle de représentant terrestre de Zoltan le Tout-Puissant très au sérieux. Lors de l'avènement de l'impératrice, il a trempé dans une conspiration destinée à mettre sur le trône un lointain cousin d'Ælia. Le cousin a été décapité, mais Kazil, protégé par son statut religieux, en a réchappé. Pour le moment, il se contente d'écrire de longues dissertations théologiques tendant à démontrer qu'il n'est pas naturel qu'une femme occupe le trône. Il les fait lire au coin des rues par des prédicateurs à sa solde. Généralement, ces derniers sont accueillis avec indifférence... mais il arrive qu'ils se fassent lyncher.

Dans ces conditions, la Tsovranie n'est pas vraiment en mesure de mener une politique étrangère cohérente. Tout le monde est trop impliqué dans les luttes entre factions pour y songer. On se méfie du Salthar, comme de bien entendu. Par contre les relations avec l'Althusia sont plus détendues. Les deux peuples n'ont rien en commun sur le plan culturel, mais restent très intrigués l'un par l'autre (on organise des opérations de jumelage entre villes riches, et l'association Unissons Tsovranie et Althusia compte chaque année plus d'adeptes). Et puis, le commerce est fructueux... Quant à la Burgonnie, on sait qu'elle existe. Un ambassadeur est reçu de temps en temps ; il reste un mois ou deux avant de retraverser le continent.

Les habitants

La haute noblesse et ses joutes politiques ne représente en fait qu'une toute petite minorité. La population proprement dite est nettement plus intéressante. Comme le veut la coutume, elle est structurée de façon rigide et très encadrée.

● **Les lettrés.** Ils ne représentent qu'une toute petite partie de la population. La plupart gèrent les propriétés des nobles (ces derniers possèdent souvent des terres aux quatre coins de l'empire et, ne pouvant être partout à la fois, délèguent leurs pouvoirs à des administrateurs). Ils n'ont généralement qu'un but : s'enrichir. Ils alourdissent donc les impôts au maximum, sans aucune pitié pour les paysans qui les détestent. Quand ils ne sont pas administrateurs, les lettrés peuvent être écrivains publics. Certains membres de cette caste très florissante ont décidé de « rejoindre le peuple » : poètes ou philosophes, ils voyagent pour répandre leurs théories et glaner de nouveaux disciples. Il existe ainsi de nombreux courants de pensée mais le plus étrange est sans doute le Concile kyailaïste paradoxal : un groupe d'intellectuels qui s'interroge sur le statut de Kyailaï en s'autoflagellant pour se repentir de tant d'irrespect.

● **Les marchands.** Il s'agit souvent de lettrés qui se sont rendus compte qu'il était plus intéressant de brasser des grosses affaires que de gratter du papier pour une misère. La plupart des négociants importants sont avant tout des hommes de terrain qui conduisent leurs propres caravanes ou vaisseaux. Le marchand-aventurier est une figure courante dans les contes populaires. Généralement, dans ces histoires, il dupe un Saltharite fourbe et cupide, ou trucidé des bandes de pillards gobelins. Boleslas le Velu est un des représentants les plus célèbres de cette classe sociale. On le rencontre parfois à Liudja (où il a une femme et enfants), parfois à Zargrad (où il a aussi femme et enfants) et parfois au Salthar (où il est respectable et marié). Chaque été, il descend à Novzargrad (où il fait une cour assidue à une jeune et charmante veuve). Il a une passion pour les récits de voyage, et est toujours heureux de faire la connaissance d'un groupe d'aventuriers.

● **Les prêtres.** Chaque village a son temple consacré à Zoltan et Kyailaï. 80 % des prêtres sont des hommes. Ils portent des robes rouges et vertes et des coiffes qui paraissent toujours ridicules aux étrangers. Ils cultivent un embon-

● **Torvik le Hâbleur** est un des personnages les plus importants de Bouroutche. Il connaît le Grand Nord mieux que quiconque (à ce qu'il raconte, du moins) et il a une impressionnante quantité d'anecdotes et de conseils à donner à ceux qui veulent s'y aventurer. Moyennant un peu d'argent, il peut même servir de guide à une expédition, pour peu qu'elle lui semble bien armée.

● **Ar-Velej le Tonitruant** est le « parrain » principal de Zargrad. Il règne sur une cinquantaine de familles très étendues, représentant plusieurs centaines de personnes. Il fait la loi au marché, fixe le prix de toutes les transactions illégales, terrorise ou assassine les récalcitrants et couvre d'or ceux qui ont l'intelligence de se ranger de son côté. Il partage sa ville avec deux rivaux exécrés, qu'il aimerait bien savoir morts. Des voleurs indépendants pourraient traiter avec lui, voire devenir membres de son organisation.

● **Carlovak, boyard de Bashno,** est un personnage important. Extrêmement riche, il s'est installé dans le chantier de Novzargrad (son palais comporte déjà quelques pièces habitables). Il passe ses journées à servir l'impératrice et ses nuits à boire. C'est un collectionneur. Il a une passion pour les bijoux en or massif et les têtes coupées. Ce dernier goût étant assez difficile à satisfaire ouvertement, il fait enlever discrètement des ouvriers du chantier. La population y étant extrêmement « mouvante », il y a peu de chances que l'on découvre ses exactions... à moins que l'impératrice n'en entende parler pendant l'une de ses excursions incognito, et qu'elle ne fasse appel à un groupe « d'enquêteurs indépendants » pour en avoir le cœur net. Vous voyez à qui je fais allusion ?

U.V. des plaines

Confronté à la natalité galopante et préoccupante de la région, le pouvoir impérial a créé une milice chargée de faire appliquer les quotas d'enfantement (deux enfants par couple) : les Unités Volantes Antinatalité. Les U.V.B., Unités de Valorisation des Bouhthouks (petit enfant en dialecte local), un groupe de mercenaires en jupons, se sont élevées contre cette injustice et mène une guérilla contre l'organisation officielle.

INSTANTANÉS

● **Du riffi dans la plaine**
Depuis quelques mois, les caravanes marchandes sont attaquées par une « tribu rebelle ». Cela se produit parfois, mais les nomades suffisent généralement à régler ce problème. Or, cette fois, ils ont l'air de regarder ailleurs... Les aventuriers sont engagés par Boleslas le Velu pour protéger l'un de ses convois et comprendre ce qui se passe. C'est en fait très simple : la tribu en question cherche à croiser ses poneys avec les chevaux des caravaniers, dans l'espoir d'obtenir une race de grande taille résistante au froid. Évidemment, pour cela, elle a besoin d'énormément de bêtes... qu'elle a jugé plus simple de voler. Les autres clans sont plus ou moins au courant mais comme ils attendent les résultats des tentatives avec curiosité, ils préfèrent fermer les yeux.

● **L'arme absolue**
Les PJ sont engagés par le Salthar pour essayer de déterminer ce que cache les Terriers nains de la frontière. Cela marcherait mieux s'il y avait un nain dans le groupe et si vous pouvez l'écarteler entre sa cupidité naturelle et sa loyauté envers ses frères. Cela dit, les vrais problèmes commenceront quand les PJ reviendront bredouilles chez leur commanditaire... et ils ne peuvent que revenir les mains vides, puisqu'il n'y a rien à trouver !

● **Prospection**
Il y a, dit-on, du « métal jaune » dans les Géants du Givre. Encore faut-il l'exploiter. La nouvelle déclenche une mini ruée vers l'or, avec tout son cortège d'exactions, de trafics en tous genres, d'intermédiaires malhonnêtes... Exactement le genre de contexte favorable aux aventuriers. Et qui le deviendra encore plus lorsque les tribus orques de la région s'uniront pour repousser l'envahisseur.



Facile à repérer dans les grandes plaines en été, les rhinos déboulent parfois par surprise, en hiver, des sous-bois où ils subsistent d'écorces de bouleaux.

point de bon aloi (« Kyäila nous nourrit et nous devons faire honneur à ses dons »). La plupart sont de braves gens, qui exercent une autorité bon enfant sur leur petit troupeau. Ceux qui soutiennent les vociférations de leur patriarche sont rares.

● **Les citadins.** Les artisans et les petits commerçants sont très nombreux. Chaque ville a son marché et sa ou ses rues commerçantes. Curieusement, la notion de guilde semble inconnue en Tsovrannie. La libre concurrence est de règle. Parfois, un marchand fait appel à une troupe de robustes neveux (cousins, oncles, etc.) pour mettre à sac la boutique d'un concurrent trop doué. D'habitude, la milice locale y met bon ordre. Toutefois, elle n'est pas à l'abri des pots-de-vin. Par exemple, les mœurs commerciales de

Zargrad sont connues sur tout le continent comme synonyme de « gangstérisme institutionnalisé »... Deux ou trois familles y règnent sans partage, « protégeant » toutes les autres. Par contre, les vieillards et les indigents sont toujours recueillis et soignés par des foyers qui fonctionnent comme un organisme d'entraide.

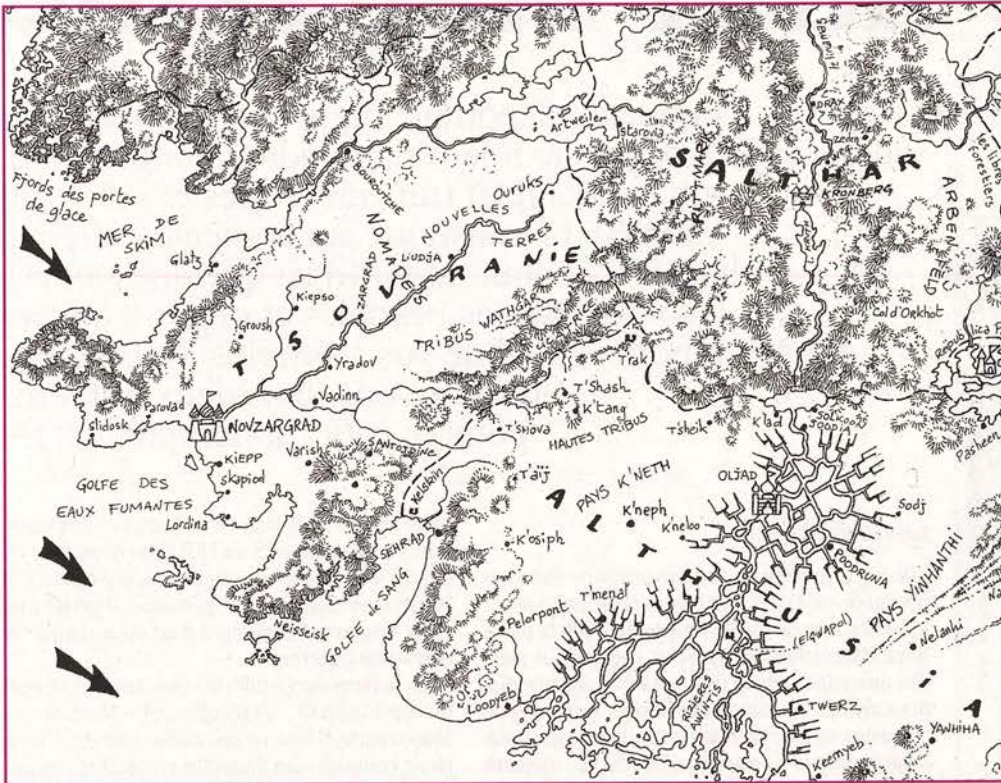
● **Les cultivateurs.** C'est l'épine dorsale du pays. La richesse se compte plus souvent en boisseaux de blé qu'en argent (pour la plupart des Tsovranniens, l'or n'est qu'une commodité ou un moyen d'impressionner autrui – on voit des nobles consacrer des fortunes à faire tapisser leur salon de feuilles d'or, pour le seul plaisir de voir la tête de leurs invités). Dans l'ouest du pays, le sort des paysans n'est pas très enviable. La plupart sont attachés au domaine d'un noble, ne peuvent le quitter et sont assujettis à diverses corvées. Sans la natalité galopante et les impôts, ils auraient juste de quoi survivre. Mais la moitié de la récolte au moins disparaît dans les coffres de leur seigneur... Les révoltes sont rares. En revanche, un bon nombre renonce et décide d'aller vivre ailleurs. Rattrapés, ils sont pendus ou écartelés. Force est de reconnaître qu'ils sont rarement rattrapés. Les seigneurs s'en moquent tant que le phénomène ne prend pas des allures d'hémorragie (ce qui arrive régulièrement quand un intendant abuse de ses pouvoirs). La grande majorité des fugitifs va s'établir dans les Nouvelles Terres, où les gens ont la quasi-certitude de recevoir un lopin de terre, des outils et vingt ans d'exemption d'impôts. D'autres tentent leur chance en ville. Hélas, à moins d'y avoir un cousin installé depuis longtemps et qui les aide à démarrer, la plupart finissent dans la misère. Depuis deux ans, le chantier de Novzargrad draine énormément de monde...

● **Les nains.** Ils forment une minorité importante, respectable et bien établie, qui possède son propre gouvernement (le roi Xorgül II, établi dans la forteresse de Xakad-Uzuk, un peu au sud de Bouroutche). Ils sont également installés dans les Géants du Givre, dans les montagnes de la péninsule de Sildosk, et ont construit tout un réseau de forteresses souterraines à la frontière du Salthar. Les rumeurs disent que « les Terriers » sont reliés par d'immenses galeries souterraines et que sur ordre d'Élia, les nains y construiraient des armes absolues, destinées à repousser une invasion du Salthar. Les espions saltharites ont essayé d'y pénétrer, sans succès. Ils sont néanmoins convaincus qu'il y a « quelque chose » sous la surface. En fait, à part des cités naines, il n'y a rien. Mais l'état-major de l'impératrice consacre un temps fou à répandre des rumeurs destinées à désinformer les Saltharites, avec un certain succès. Le climat du pays semble convenir aux nains, et ils sont tout à fait à l'aise avec les Tsovranniens, avec qui ils partagent un certain nombre de traits de caractère (sérieux, matérialisme, pragmatisme...). Ils font même preuve d'une certaine jovialité et, parfois, d'humour.

Us, coutumes et culture

Pour les observateurs extérieurs, les Tsovranniens semblent être un peuple sinistre, vivant dans une contrée lugubre et perpétuellement enneigée. C'est largement faux. Ils font preuve de sérieux dans leur vie publique, mais ont autant d'humour que n'importe qui. Simplement, ils l'exercent en privé. Leur culture peut sembler autoritaire... et elle l'est. Tout le monde doit obéir sans discuter à ses supérieurs, et ne jamais remettre leurs décisions en cause. C'est un réflexe né à l'époque des grandes guerres civiles. La mise en question de l'autorité de l'État est la pire des crimes. Toutefois, paradoxalement, cette tendance va de pair avec un profond désintéret pour la politique en tant que telle. Comme le dit le citoyen de base : « Après tout, s'ils sont assez bêtes pour s'entre-tuer pour rien, qu'ils le fassent ! Mais je ne suis pas partant. » En revanche, tout le monde est très fier d'être tsovrannien, et est intimement persuadé d'appartenir au peuple le plus brillant de Paorn.

Plan de la Tsovranie



La neige omniprésente est une amie plus qu'une calamité. Ski et patinage artistique sont les deux sports nationaux. La version locale du tournoi chevaleresque se déroule à ski. Les deux adversaires dévalent deux pentes opposées. Ils se croisent à la vitesse de l'éclair et une fraction de seconde pour se porter un coup... Ils prennent beaucoup de plaisir à défier les chevaliers étrangers un peu trop arrogants. Les concours d'absorption de kvaad sont un autre passe-temps très prisé pendant les longues soirées d'hiver. Les règles sont simples : le premier qui roule sous la table a perdu. Le kvaad est un alcool distillé à partir du kaadv, une plante dont la culture est, depuis peu, un monopole d'État. Il titre en moyenne à 40°. Les étrangers ont souvent du mal à s'y habituer.

Les Tsovraniens ont une passion pour l'écriture. Même analphabète, un quelconque individu se sentirait « incomplet » s'il ne laissait pas une trace de son passage terrestre sous forme de lettres, de mémoires, de contes... Cela entraîne la création de milliers de volumes atrocement mauvais et, de loin en loin, d'un chef-d'œuvre. Toutes les villes possèdent une grande bibliothèque (généralement construite en pierre, de peur des incendies) qui abrite les créations des citoyens. Ainsi, le plus grand ennemi de la Tsovranie ne mesure pas plus de 3 cm de long puisqu'il s'agit de vers « papivores » voraces, les arcanobions, capables d'engloutir une collection entière en quelques heures. Pour se prémunir de ces créatures, un système de désinfection a été mis en place à l'entrée des grandes villes : déshabillage obligatoire des étrangers (les vols sont nombreux!), mise en quarantaine, fumage...

La seule science qui ne soit pas légèrement en retard par rapport au reste de Paorn est la médecine. Là, au contraire, les Tsovraniens sont en avance. Elle s'est développée dans les temples de Kyaila, avant de se répandre parmi les laïcs. Conséquences : les Tsovraniens vivent vieux et la mortalité infantile est en régression constante. Ce qui n'est pas sans poser des problèmes car d'ici trois générations, il n'y aura plus assez de blé pour nourrir tout le monde.

Les nomades

Ils élèvent depuis toujours des bœufs à longs poils et des poneys résistant au froid. Ce n'est pas un peuple à proprement parler. En fait, de vieilles légendes parlent d'une dispute qui éclata entre les descendants du Premier Empereur. Les uns voulaient cultiver la terre, les autres préféraient bouger sans cesse. Ils se séparèrent mais entreprirent des relations amicales. Tout au long des guerres civiles, les contingents de cavalerie nomade ont eu de nombreuses occasions de redécouvrir leurs cousins civilisés : toutes les factions en présence cherchaient à les recruter. Finalement, c'est le dynaste de Zargrad qui réussit, avec leur aide, à unifier le pays. Depuis, les deux cultures s'observent. Elles ont appris à s'estimer. La plupart des tribus nomades ne se font aucun souci pour l'avenir : la chasse au rhinocéros laineux est toujours aussi bonne, les colons venus de l'ouest sont peu nombreux, et les caravanes marchandes payent volontiers un tribut pour pouvoir traverser leurs terres sans dommages. Pour l'instant, la colonisation se limite au Long Fleuve, mais les chefs les plus intelligents sont conscients qu'elle ne s'arrêtera pas là. Et même si l'impératrice a juré de les protéger, eux et leurs troupeaux, elle ne sera pas en mesure de faire grand-chose. Après tout, les sédentaires sont aussi ses sujets, et eux payent l'impôt, ce qui n'est pas le cas des nomades. Les risques de révolte seront réels d'ici vingt à trente ans. Et dans ce cas, qui arrêtera les nomades ? Certainement pas les nobles ! Ils se bousculeraient pour s'allier à eux, dans l'espoir de récupérer le trône...

Communiqué des Guides de l'ordre des Géants du Givre

« Prends garde, voyageur, toi qui va affronter les rigueurs du Grand Nord, prends garde aux tempêtes de vent et de neige qui auront raison de tes dernières forces ! Mais ne perds pas la foi et tu trouveras toujours un de nos « refuges du Givre » au cœur de la tourmente. Construites par nos fiers colons, ces cabanes de bois sombre (parfois en forme de tumulus) contiennent tout ce que le confort néo-médiéval peut t'apporter. Veille à respecter ce lieu et tout ce que tu y trouveras. En partant, n'ometts point de réapprovisionner la réserve de bois et de laisser quelques denrées. Enfin, et c'est le plus important, n'oublie pas de signer le Livre d'or qui t'attend sur l'écritoire, face à l'entrée. Car tu es en Tsovranie, et rien n'est plus précieuse que l'écrit. Si ce Livre venait à manquer ou à subir quelque outrage, une malédiction, certes mineure, s'abattrait sur toi : ton odeur corporelle deviendrait celle d'un troll, les chiens aboieraient à ton approche... Enfin, n'écoute pas ceux qui affirment qu'il existe des refuges « maudits » où le voyageur fourbu trouve un repos... éternel. »

Caractéristiques pour AD&D2

- Torvik** : Rôdeur niv.14.
- Ar-Velej** : Guerrier niv.16 / Roublard niv.14.
- Carlovak** : Guerrier niv.15.
- Dame Vaelina** : Prêtresse niv.12, divinités Océans et Vent.
- Bulette** : voir Bestiaire monstrueux p.30.
- Arcanobions** : voir Bestiaire monstrueux p.18.

Tristan Lhomme et Christophe Debien
illustration : Éric Gutierrez et DGX

Le mini magazine

Simulacres nouvelle version est donc à nouveau disponible dans tous vos kiosques ou boutiques de jeu de rôle. En attendant *SangDragon*, un jeu complet (univers, règles et scénario) médiéval-fantastique sur le même système, et qui ne saurait tarder (d'ici quelques jours), voici quelques bestioles et objets à insérer dans n'importe lequel de vos scénarios « med-fan ».

Rendez-vous dans deux numéros pour *Le petit capharnaüm* n° 15.



Les cavernes

Rikeirg a construit son laboratoire dans un réseau de cavernes. Les pièces principales sont : le laboratoire de magie proprement dit, la pièce d'habitation, la salle des êtres végétaux, la salle des animaux, la salle des monstres, la salle des humanoïdes. À vous de développer ce réseau de cavernes en fonction de l'importance que vous désirez donner à l'aventure. De plus, au moment où la météorite a ouvert la montagne, elle a déclenché un sortilège de protection. Il consiste en l'invocation d'un élémental de terre chargé de garder le laboratoire pour les trois années à venir, sauf si Rikeirg revient prendre possession de son bien. L'élémental reconnaîtra le magicien à sa baguette. Suivant le niveau des personnages-joueurs, vous pouvez décider de ne pas utiliser l'élémental, qui est une créature particulièrement puissante.

De plus il y a très peu d'air dans les cavernes, les torches s'éteignent très vite, les personnages qui ne réussissent pas un test Corps ○ + Résistance ■ + Humain ★ +3 toutes les 15 minutes se mettent à suffoquer (et perdent 1 PS).

Le laboratoire

Il contient de nombreux alambics et fioles, recouverts de poussière. Les personnages qui possèdent les talents Alchimie ou Art magique reconnaissent un laboratoire magique spécialisé dans la création d'objets magiques. Dans une boîte en acier, un livre en cuir aux pages extrêmement sèches et fragiles contient quelques renseignements. Il explique comment Rikeirg a décidé de créer cette « Arche de Noé » en poussière, mais il ne donne pas la recette magique pour reproduire son sortilège. Un magicien peut juste comprendre qu'il s'agit d'un sort très puissant (donc de niveau 3), et que la créature est réduite à un poids de poussière égal au centième de son poids normal. Rikeirg indique par contre qu'il a créé une baguette qui permet de lancer le sort inverse (et donc de redonner vie à la poussière), et que certains flacons ont été enchantés de façon à ce que la créature revienne à la vie dès le bouchon est ôté. Il indique aussi qu'un sortilège d'annulation de la magie peut avoir le même effet (avec une grosse difficulté). Dans un coin de la pièce une machinerie gigantesque fait penser à un immense soufflet. C'est un générateur magique d'air. Pour le faire fonctionner, il faut se concentrer dessus et réussir un

test Esprit ✨ + Action ➡ + Néant © + Art magique, et dépenser 1 PS ou 1 EP. Si on dépense 1 PS il fonctionne pendant une heure, si c'est 1 EP, il fonctionne pendant une semaine. Il génère en deux heures suffisamment d'air pour remplir le réseau de cavernes.

Si un personnage fouille le laboratoire et réussit un test Corps ○ + Perception ◀ + Minéral △ + Maçonnerie, il trouve une cache secrète. L'intérieur contient une baguette en marbre vert et une dague. La baguette est un objet à focus qui contient 3PM au maximum (et qui est à son maximum pour le moment). Elle ne contient qu'un seul sortilège, celui qui permet, en touchant la poussière magique, de recréer l'être d'origine. La baguette n'est pas piégée, mais si le magicien qui l'utilise ne met pas au moment du lancer 1 PS ou 1 EP de lui-même, ce sont les 3 points de l'objet qui sont utilisés en totalité et celui-ci deviendra alors inutile (puisqu'à 0PM). Alors que s'il reste au moins 1PM dans l'objet, on peut toujours le recharger (voir les règles dans *Simulacres* ou *SangDragon*). La dague fait des dégâts normaux mais elle est enchantée, cela veut dire qu'elle peut infliger des dégâts normaux à des êtres magiques.

La pièce d'habitation

En dehors d'une couche et d'une armoire qui contient quelques vêtements presque réduits en poussière, on peut remarquer :

- Les restes d'un squelette sur le lit. Rikeirg, mort vieux et malade, d'asphyxie.

- L'un des murs abrite une cache secrète qui contient une bague en obsidienne, avec un R en monogramme. C'est la bague de Rikeirg, et si l'élémental est encore présent, il obéira à celui qui la porte.

Les salles

Soigneusement rangées dans des alcôves de pierre, il y a des centaines de fioles de verre, remplies de poussière, plus ou moins grosses. Malheureusement, le choc de la météorite en a précipité plus de la moitié à terre où elles se sont brisées et mélangées. Sous chaque fiole dans son alcôve, sont gravées quelques runes qui en indiquent le contenu. C'est une vieille écriture, presque oubliée, mais relativement proche de l'écriture naine. Toutes les fioles irradient la magie (si on la détecte) en raison de la poussière. Elles sont toutes fermées par un bouchon de cristal et scellées par un mélange de

Le feu tombé du ciel

Les personnages de vos joueurs passent, au cours d'un de leurs périples, dans une petite bourgade à flanc de montagne. Dans la nuit, un trait de feu déchire le ciel, suivi d'un bruit gigantesque. C'est une météorite qui est venue s'écraser sur le roc, à quelques centaines de mètres d'altitude. Au petit matin, les villageois montent une expédition pour aller voir de quoi il retourne. Les vieux indiquent que l'objet céleste s'est écrasé au lieu-dit Les Guerriers de Pierre. Il s'agit d'un plateau sur lequel trône cinq statues d'aventuriers.

Quand l'expédition arrive sur place, les statues sont pulvérisées, et derrière elles la montagne est ouverte, une fissure large comme deux hommes semble s'enfoncer au cœur du roc.

L'histoire

Il y a quelques siècles vivait là Rikeirg, un magicien très puissant pratiquant la magie de la Terre. Passionné de biologie, zoologie et botanique, il décida de créer dans son laboratoire, au cœur de la montagne, une gigantesque réserve des diverses espèces vivantes. Pour cela, il utilisa l'un de ses plus puissants sortilèges : Pulvérisation (réversible), qui permet de transformer un être vivant en poussière. Son laboratoire était jusqu'alors inaccessible puisque Rikeirg le rejoignait en passant directement à travers la pierre. Le magicien est aujourd'hui mort depuis longtemps, et son laboratoire contient quantités de fioles remplies de poussière, êtres vivants n'attendant plus que leur résurrection.



du jeu Simulacres

gel et de graisse. Si on regarde de près les bouchons (Corps **O** + Perception \triangleleft + Minéral \triangle -2), on remarque que certains présentent de légères runes incrustées. Ce sont des fioles qui, à l'ouverture, déclenchent instantanément le sort de retour à la vie de leur contenu. Ce sortilège ne fonctionne qu'une seule fois. Si on utilise le sortilège de la baguette sur la poussière du sol (mélange des fioles brisées), voici ce qui risque de se passer :

2d6	Résultat
2	Une créature rare se recompose
3	Une créature commune se recompose
4-10	Rien
11	Une chimère monstrueuse (mélange de plusieurs espèces) se compose, agressive.
12	Explosion. Toutes les personnes présentes subissent [d+2]PV et [e+4]PS de dégâts.

La salle animale

Il reste cinquante fioles intactes sur les cent quatre-vingt-six qu'il y avait. Quelques-unes recomposent les animaux dès qu'on ouvre le bouchon : ce sont l'aigle, le chien de guerre, le cheval de Rikeirg, mais aussi un couple de vaches, de moutons, de lapins, de poules, de cochons, d'éléphants. On trouve par ailleurs quelques animaux exotiques : girafe, cobra cracheur, lion, dauphin, grizzly...

La salle humanoïde

Seules cinquante fioles sont intactes sur les cent originelles. Aucune fiole n'est enchantée pour une reconstitution automatique. Rikeirg avait pour habitude de pulvériser des condamnés à mort, des brigands, etc. Autant dire que les ramener à la vie risque de poser des problèmes. On trouve d'ailleurs dans les fioles les poussières de Maevilder, un très puissant nécromancien, ennemi juré de Rikeirg, et Laena, une elfe assassine d'une fascinante beauté, compagne du nécromancien.

La salle végétale

Il y a environ trois cents fioles dans cette réserve, dont une centaine est encore intacte. Aucune fiole n'est enchantée pour une reconstitution automatique.

Parmi les plantes les plus exotiques on trouve : un arbre à dryade (qui est près d'« accoucher » d'un de ces êtres mythiques), un lierre carnivore (qui envoie des spores somnifères), un Latexia Salvateur (on coupe légèrement le tronc de l'arbre pour laisser le latex s'échapper, et on recouvre avec une blessure, ou un membre mutilé. Il faut que la sève soit toujours en contact avec l'intérieur de l'arbre. Les blessures se guérissent alors en 24 heures et les membres se réparent en une semaine).



La salle monstrueuse

Environ quarante fioles subsistent sur les deux cents présentes. Évidemment, aucun mort-vivant n'est dans le lot (le sortilège ne fonctionne pas sur eux), ni aucune créature infernale ou élémentaire. Parmi les fioles qui se recomposent automatiquement il y a : un dragon rouge adulte (et en colère), une méduse (une femme hideuse aux cheveux serpents, dont le regard pétrifie qui la fixe), une amibe géante (qui mange le bois). Parmi les autres monstres : une vertène (sorte d'écureuil qui détecte la magie) ; un sicriard (hamster crieur) dont la fiole porte en langage commun : danger ; plus autant d'autres que vous le désirerez.

Pierre Rosenthal
illustration : DGx

Annulation de la magie

Niveau 2

Sortilège de magie hermétique

Difficulté d'apprentissage : -4

Difficulté de lancer : 0

Durée d'incantation : 2 heures

Durée du sort : instantanée

Portée : au contact

Effet : ce sort est très puissant puisqu'il annule toute magie d'un lieu, objet ou créature.

Il vide les focus de tous leurs points de magie.

Par contre, si la difficulté pour lancer le sortilège est de 0, celui-ci ne réussit que si la MR est supérieure à celle du magicien qui avait lancé le sortilège. Si rien n'est précisé, on supposera qu'elle était de 3. De plus, ce sortilège est risqué à lancer. Si on n'y arrive pas (échec du lancer, et pas de l'effet du sortilège) on perd [c]EP, [e]PS et [a]PV. En ce qui concerne les créatures des fioles, Rikeirg a réussi son sortilège à chaque fois avec un score allant de 3 à 8 (2+1d6) (et exceptionnellement une ou deux fois à 15).

Amibe géante

Test de combat : 5

Test de perception : 4

Points de vie : 3

Points de souffle : -

Dégâts : [a] PV

Armure : 0/0/8

L'amibe fait environ 1 m de long et de large, sur quelques centimètres d'épaisseur.

Elle mange et ronge le bois (une porte normale en une heure). Ses dégâts proviennent du léger acide qu'elle distille.

Vertène

Test de combat : 6

Test de perception : 8

Résistance à la magie : 10

Points de vie : 2

Points de souffle : 2

Points d'Énergie : 2

Rapidité \leq : 2

Dégâts : [b] PV

Armure : 0/0/0

La vertène est une espèce d'écureuil qui vit dans un terrier. Elle détecte la magie et collectionne les objets magiques de petite taille. Elle a constamment besoin de manger, même apprivoisée. Si on la met en colère, elle mord. En plus des dégâts, une morsure de vertène occasionne 1 point de Malaise (qui dure 24 heures). Et la peau du blessé devient d'un vert maladif (durant 48 heures).

Sicriard

Pas de caractéristique pour ce hamster qui est trop faible pour faire quoi que ce soit.

Il vit environ deux ans. Dès que le sicriard se sent en danger, il pousse un cri perçant qui pulvérise tous les matériaux en verre à moins de cinq mètres de lui. La céramique et la terre cuite sont parfois un peu ébranlées.

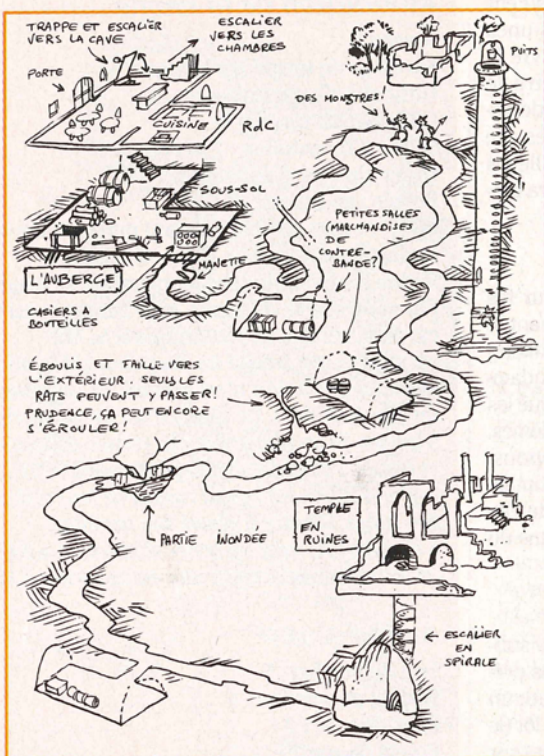
Errata Simulacres

À la page 45, il manquait une partie du tableau des grands dégâts.

Voici la version complète.

X-12	X-11	X-10	X-9	X-8	X-7	X-6	X-5	X-4	X-3	X-2	X-1	X	X+1	X+2	X+3	X+4	X+5	MR + 2d6
4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0	0	0	3
8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0	0	4 à 6
12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0	0	0	7 à 9
16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	0	10 11
20480	10240	5120	2560	1280	640	320	160	80	40	20	10	5	2	1	0	0	0	12 à 14
24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0	0	15 à 18
32768	16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	19 à 22
36864	18432	9216	4608	2304	1152	576	288	144	72	36	18	9	4	2	1	0	0	23 à 26
49152	24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	0	27 à 30
61440	30720	15360	7680	3840	1920	960	480	240	120	60	30	15	7	3	1	0	0	31 à 35
73728	36864	18432	9216	4608	2304	1152	576	288	144	72	36	18	9	4	2	1	0	36 à 39
86016	43008	21504	10752	5376	2688	1344	672	336	168	84	42	21	10	5	2	1	0	40 à 43
98304	49152	24576	12288	6144	3072	1536	768	384	192	96	48	24	12	6	3	1	0	44 à 47
110592	55296	27648	13824	6912	3456	1728	864	432	216	108	54	27	13	6	3	1	0	48 à 51

DESTINATION AVENTURE



Casting : création des personnages

Avant tout, réunissez vos futurs joueurs afin que chacun crée son personnage. C'est souvent un peu long, surtout si vous avez affaire à des débutants, mais c'est le meilleur moyen pour eux de commencer à s'impliquer dans la partie, de comprendre les règles et les mécanismes de jeu, et se plonger dans l'ambiance de votre univers. Brossez-leur une description d'ensemble du monde, vous aurez le temps de rentrer dans les détails au cours des parties suivantes. De plus, un personnage débutant ne peut pas tout connaître, et un excès de connaissance pourrait même le frustrer plus tard de la joie de la découverte.

Cette première séance sera consacrée exclusivement à la création des personnages. Vos novices vont certainement vous poser une multitude de questions sur les règles, leur personnage, l'univers et le reste. Comme vous ne commencerez à jouer que quelques jours plus tard, vous pourrez en profiter pour apporter des réponses aux « colles » éventuelles.

Enfin, profitez de ce moment privilégié pour apprendre aux joueurs l'une des lois fondamentales du jeu de rôle : « Un personnage seul est un personnage mort ! » ou de façon moins brutale : « Les personnages ont des talents complémentaires qu'il faudra exploiter pour réussir une aventure. »

Un bon meneur de jeu doit insister sur ce point, car séparations du groupe à répétition et trahisons internes ne mènent généralement qu'à la mort des personnages, à l'ennui des joueurs et à la crise de nerf du MJ.

Une fois les aventuriers créés, vous pouvez les lancer dans un petit scénario court (une longueur excessive peut lasser ou effrayer des débutants), afin de leur apprendre les automatismes du jeu : dialogues entre meneurs de jeu et joueurs, jet de compétence...

Film : L'auberge de la peur

L'histoire suivante peut être jouée dans un univers médiéval-fantastique (ex : AD&D, Warhammer) ou d'horreur (L'appel de Cthulhu). Les modifications nécessaires pour jouer dans le second cadre sont données entre < >. Les caractéristiques des monstres et PNJ seront à chercher dans les règles de votre jeu de rôle.

Le début de l'aventure

Vous devez tout d'abord expliquer le contexte aux joueurs, leur brosse un tableau de l'endroit où ils commencent l'aventure. N'oubliez pas qu'à partir de maintenant, vous parlez aux personnages et non plus aux joueurs. Bannissez donc les phrases du type « le monstre attaque Laurent », pour les remplacer par « Humungus le Sanguinaire, c'est sur toi que la créature bondit ». Au début de l'aventure, les personnages viennent de traverser un village désert, en ruine, quand le mulet qui transporte le matériel se met à boiter < leur voiture tombe en panne >, rendant impossible la suite du voyage. Par chance, une auberge se dresse non loin de là. Le patron de l'établissement est fort sympathique, et leur propose de passer la nuit sur place. Au matin, il les aidera à soigner le mulet < ou à

réparer leur voiture >. Pendant le repas du soir, les personnages peuvent avoir l'idée de lui poser des questions sur le village fantôme. Il répondra qu'il a été abandonné il y a des années, à la suite d'une épidémie.

Interprétez l'aubergiste comme un homme affable, sa mort pendant la nuit n'en sera que plus dramatique si les joueurs le trouvaient aimable. Mettez également votre équipe en confiance en décrivant l'auberge comme un endroit où l'on resterait volontiers : la nourriture est bonne, les chambres confortables...

Un réveil en fanfare

Au beau milieu de la nuit, l'équipe est réveillée par des braiments d'agonie et d'horribles cris en provenance de l'extérieur. Si les personnages cherchent de quoi s'éclairer pour descendre, ils ne trouvent que deux misérables bougies < l'électricité ne fonctionne plus >. Arrivés en bas, ils tombent sur l'aubergiste baignant dans son sang. Il raconte qu'il est sorti après avoir entendu du bruit, et qu'il a été assailli par de nombreux orques < profonds, goules ou zombies >. Il a réussi à rentrer et à barricader la porte. Du bruit venant de dehors interrompt la conversation, et l'équipe va découvrir avec effroi que les monstres essaient de rentrer dans l'auberge. Dans un dernier râle, l'aubergiste leur signale qu'il y a à la cave un passage secret débouchant à quelques kilomètres de là, puis il meurt dans les bras d'un personnage en disant : « Bouteille, tirez... bouteille... arglll ! »

La narration doit être rapide, pour accentuer l'impression de drame et maintenir les joueurs sous pression. Rendez l'aubergiste le plus pathétique possible. Et insistez sur l'atrocité de ses

Le jeu de rôle facile

L'auberge de la peur une première séance de jeu

Vous avez acheté un jeu de rôle (CB 78), vous en avez lu les règles avec passion et application (CB 79), vous voilà donc fin prêt pour votre première partie ; séquence « Émotion ». Faites-vous la main avec la trame d'une petite histoire, accompagnée de quelques conseils.

Pour compléter de façon idéale les conseils donnés dans le cadre de la rubrique Destination Aventure, un achat s'impose : **Simulacres**. Ne serait-ce que pour ses nombreuses pages de conseils divers (comment préparer et jouer une partie de JdR, comment écrire ses scénarios...), ce hors-série de Casus Belli justifie largement son achat (49 F). Même les vieux routards blasés seront surpris d'y découvrir des astuces. Et si votre entourage vous pose des questions sur votre passion, vous pouvez le leur prêter, car il propose une explication claire du jeu de rôle qui risque de donner le virus du jeu à papy. Enfin, inutile de préciser que vous pouvez jouer « L'auberge de la peur » avec Simulacres.

blessures, afin que les personnages n'aient pas envie de sortir de l'auberge pour se battre avec les monstres. N'oubliez pas qu'il fait nuit noire et qu'il y a peu de lumière : toute ombre paraîtra étrange et fantomatique, et contribuera au climat de peur que vous venez d'installer. Enfin, sachez que le choix du vocabulaire est primordial pour l'ambiance : « les rayons de la lune renvoient une lueur blafarde sur les faces obscènes des orques au regard fou. Et l'un d'eux, à travers la fenêtre, vient de vous repérer » est une phrase plus efficace que « grâce à la lune, vous voyez un orque qui vous observe par la fenêtre ».

L'entrée des souterrains

Les aventuriers doivent se précipiter à la cave, puis trouver le passage secret, car l'aubergiste est mort sans avoir pu leur dévoiler son emplacement exact. La cave est remplie d'un bric-à-brac insensé (planches, caisses vides, casiers à bouteilles, et même une ou deux torches < ou lampes électriques >). Pour ouvrir le passage, il faut sortir les bouteilles de leur casier : l'une d'elle est factice, et tirer dessus déclenche une ouverture dans le mur. Celui-ci s'ouvre sur un passage étroit (pas plus de deux personnes de front), au moment où les monstres qui ont réussi à rentrer dans l'auberge tambourinent à la porte de la cave.

Vous devez conserver un rythme de narration soutenu, afin de maintenir la pression. Un bon moyen pour cela est d'interrompre de temps à autres votre narration, ou la description de la cave, par les bruits que font les monstres pour rentrer : une vitre brisée, des grognements qui se rapprochent, des bruits de griffes contre la porte de la cave.

Massacre en sous-sol

Une fois dans le souterrain, les personnages repèrent un levier sur le mur qui referme le passage. Puis la progression vers l'inconnu peut commencer. Au bout d'une demi-heure de marche dans cet étroit passage, l'équipe tombe nez à nez avec un petit groupe de monstres (un de moins que le nombre des aventuriers), au détour d'un couloir. L'étroitesse des lieux rend le combat difficile, mais les personnages se sortent de ce mauvais pas (on l'espère, car dans le cas contraire, l'aventure est finie!). Peu après, les personnages attentifs pourront remarquer un puits qui remonte vers la surface. C'est par là que les monstres s'étaient introduits dans les souterrains. Il faut alors continuer à progresser dans de lugubres dédales, avec peut-être des blessés qui ralentissent l'allure du groupe. Enfin, au bout d'une heure de marche qui semble une éternité, l'équipe arrive à une porte qui donne sur un escalier à vis qui remonte vers la surface.

Une fois arrivés en haut, les personnages se retrouvent dans les ruines d'une vieille tour, loin de l'auberge et des monstres. Le jour se lève, et avec lui l'espoir de rencontres meilleures.

L'épisode du souterrain est un bon moyen de maintenir la pression sur les joueurs : le moindre bruit peut sembler anormal, le silence même sera effrayant. Vous pouvez aussi agrémenter les sous-sols de quelques rencontres angoissantes (rats aux yeux rouges, chauves-souris, tapis de vers grouillants, toiles d'araignée, passage menaçant de s'écrouler...). Si le rythme de la partie reste soutenu, les joueurs ne risquent pas de « décrocher ». La bataille a lieu dans un couloir étroit pour des raisons techniques : puisque l'on ne peut y tenir qu'à deux de front, vous n'aurez que deux combats à gérer en même temps, ce qui est moins difficile qu'un combat de masse. Mais vous pouvez, si vous le « sentez », organiser la rencontre dans une salle souterraine afin que plus de joueurs participent en même temps. Soignez ce moment, les combats sont toujours des temps forts dans un scénario. Et n'oubliez pas que sans précaution, les précieuses sources de lumière peuvent être détruites pendant le combat.

Enfin, faites un effort de vocabulaire au moment où les personnages retrouvent la surface. Offrez-leur deux minutes de lyrisme sur la nature qui s'éveille, le chant des oiseaux et les reflets des rayons de soleil sur la rosée. Le contraste avec la nuit de cauchemar doit être net.

L'aventure continue

En contrebas de la vieille tour, les aventuriers vont tomber sur une large route où ils pourront rencontrer des moines ou une caravane de marchands qui se rendent à la ville proche < un fermier en camionnette >. Peut-être voudront-ils une fois rétablis retourner sur les lieux de la tragédie, ou n'y plus jamais revenir ? C'est une autre histoire, et celle-ci, c'est à vous de l'écrire.

Making off : Et pour quelques idées de plus

Bien sûr, vous pouvez étoffer cette trame de base. Voilà quelques idées en vrac qui peut-être vous inspireront un développement :

— Le village peut être maudit, et les monstres remplacés par des mort-vivants/zombies/anciens villageois. Les aventuriers peuvent alors trouver dans les souterrains un parchemin racontant l'histoire de la malédiction, et peuvent revenir dans l'espoir de la lever, permettant ainsi aux âmes perdues de gagner la paix.

— Les souterrains peuvent être plus étendus, parsemés de salles, voire abriter des richesses (contrebande de l'aubergiste, butin de voleurs...).

— La vieille tour abrite un repaire de brigands < des bagnards en fuite > qu'il faudra affronter.

— Et si l'aubergiste était veuf et père d'un enfant en bas âge, à qui confierait-il le bébé?...

Albert Chassaing
Avec le concours de Didier Guiserix
et François Décamp

Glossaire

Termes génériques

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont donnés dans nos Épreuves du feu).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).

Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdP : Jeu de plateau (jeu de société à thème stratégique ou de simulation).

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meurtre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).

PJ : Personnages joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Termes propres à des jeux de rôle

Dom : Dommages, ou dégâts (indique les dommages causés à un adversaire, en général en terme de points de vie).

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusqu'à 20, 30 ou 50...)

PV ou PdV : Points de Vie (mesure la vitalité du personnage).

Nemak

A bord du vaisseau-monde Biel-Tan, le commandant Croc débarque dans la galaxie pour se faire une grande place au soleil. Mais ses débuts sont un peu difficiles.

Il nous fait part de ses premières impressions sur NEMAK, le wargame par correspondance édité par Korum.

Rapport du commandant du vaisseau-monde Biel-Tan (11/01)

« Cette mission doit permettre à mon peuple de se développer et de conquérir de nombreuses planètes. J'ai à ma disposition un arsenal primitif mais efficace puisque les soutes de Biel-Tan ne contiennent pas moins de 4368 navettes de combat. Les troupes d'assaut forment une armée qui compte 124875 hommes et les lasers qui hérissent la coque du vaisseau sont eux aussi légion (le dernier recensement indique la présence de 57447 tourelles lasers). Il faut noter que ces tourelles peuvent être démontées et placées sur des plates-formes antigrav et utilisées par les commandos d'invasion. Les excavatrices et les engins de terrassement sont prêts à amasser le minerai

FICHE TECHNIQUE

Nemak, un jeu par correspondance.
Éditeur : Korum, 8/10 place de l'Europe, 94220 Charenton ; tél. : (1) 48 93 75 62.
Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours.
Prix d'un tour : environ 25 F.
Durée du jeu : infinie.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Le grand nombre des adversaires (plusieurs centaines) ; la découverte pas à pas de l'univers.

On regrette

La feuille d'ordre trop limitée en début de partie ; la sobriété des commentaires de partie.

précieux bien que les soutes contiennent déjà 3595 tonnes de métaux divers et variés. Les novars qui constituent la monnaie en cours emplissent mes coffres (le dernier rapport administratif précise que je dispose de 11709 novars).»

Il va sans dire que mon premier contact avec NEMAK est plutôt désordonné et chaotique. Après avoir lu les règles du jeu (très intéressantes) et les divers fanzines qui lui sont consacrés (bof...), je me lance dans la grande aventure un peu au hasard. Mes tentatives de conquête sont au départ très frileuses : je ne voudrais pas lancer le gros de mon armée dans un combat inutile ou perdu d'avance. Les premières attaques sont donc destinées à me rendre compte de la richesse du système de combat.

Rapport du commandant du vaisseau-monde Biel-Tan (25/01)

« Une escouade de combat comprenant 1000 hommes et 1000 lasers a tenté d'envahir la planète Gokat, mais a été repoussée après plusieurs heures de combat acharné. Une mission similaire a été massacrée sur la planète Rufob. Des commerçants errants (certainement des pirates) nous ont vendu 500 lasers et 50 navettes supplémentaires. Les novars investis dans la recherche technologique ont permis de progresser sensiblement du côté de l'armement. Les missions de capture d'esclaves sur les planètes Gokat et Rufob nous ont rapporté plus de 6000 hommes supplémentaires. Une mission de pillage sur la planète Xuviz a permis d'augmenter notre stock de novars et de minerais. »

En ce qui concerne les résultats de combat je suis vraiment déçu : aucun moyen de déduire quoi que ce soit des quelques malheureuses lignes qui décrivent la façon dont mes forces se sont fait écharper. Puisque le système de jeu reste flou, je vais lancer au tour suivant des forces assez importantes pour conquérir les trois planètes que je convoite. Les missions supplémentaires réussies par les navettes rapportent quant à elles, une quantité non négligeable de minerais et de novars.

Rapport du commandant du vaisseau-monde Biel-Tan (10/02)

« C'est plus de 35000 hommes et 35000 lasers qui ont attaqué les planètes Gojev, Gokat et Rufob durant ce tour. Les trois planètes sont conquises après quelques heures de combat. Le couvre-feu est décrété alors que les premières grèves font leur apparition. »

Tout se passe comme prévu et le gros de mon armée détruit toutes les défenses planétaires des trois cibles attaquées. Un curieux phénomène se produit néanmoins : ma mauvaise connaissance des règles (nul n'est parfait) m'avait masqué le fait que le surplus de troupes est affecté à la défense de la planète conquise. Je me retrouve donc avec des forces militaires plus que réduites. Mes missions du tour suivant seront donc principalement axées sur le commerce et la diplomatie.



Rapport du commandant du vaisseau-monde Biel-Tan (01/03)

« Nos scientifiques ont permis de commencer la construction des robots de combat qui sont plus solides et plus efficaces que les hommes de troupes conventionnels. Les missions de commerce et de diplomatie nous ont rapporté minerais, composants électroniques (indispensables pour la construction des robots) et novars sonnants et rébuchants. Seule ombre au tableau : l'ancien propriétaire de Gokat n'a même pas essayé de reconquérir sa planète par les armes, son discours mielleux a tout simplement incité les habitants à rompre tout contact diplomatique et commercial avec nous. »

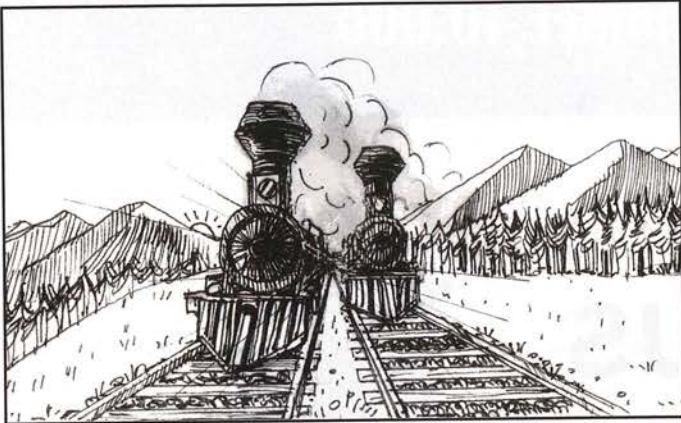
Nouveau revers : une simple ligne m'indique que l'ancien propriétaire vient de reprendre le contrôle de sa planète. Je viens donc de perdre environ 2000 hommes et 2000 lasers. C'est d'autant plus rageant que rien n'indique comment il y est parvenu (son vaisseau n'apparaît pas dans mes senseurs et il me semble impossible d'envoyer une mission diplomatique sur une planète trop lointaine).

Conclusion

NEMAK déçoit au départ par sa pauvreté et la rareté des actions possibles (le fait que l'on ne dispose que d'un seul vaisseau-monde par exemple), mais cela cache en fait la richesse principale du jeu : l'évolution graduelle de votre « empire ». En à peine quatre tours j'ai déjà découvert un moyen pour construire des robots, et j'imagine que petit à petit les découvertes seront de plus en plus intéressantes. Encore faut-il attendre jusque-là. Un jeu par correspondance n'étant jamais bon marché, il aurait peut-être été judicieux d'offrir aux joueurs débutants des « pouvoirs » plus amusants et plus nombreux. Et recevoir en début de partie un rapport de combat de trois lignes a de quoi dégoûter le plus fanatique des joueurs. La patience du joueur de NEMAK sera cependant récompensée rapidement puisqu'aux simples tâches économiques et militaires s'ajoutent peu à peu les contacts diplomatiques entre joueurs, qui sont le deuxième point fort du jeu. Il ne faut surtout pas oublier que le but ultime de tout joueur est de devenir Doi-Hishken à la place du Doi-Hishken, le grand maître de la galaxie et le seigneur de la planète NEMAK.

« Le vaisseau-monde Biel-Tan se trouve encore à 33 années-lumière de cette planète tant convoitée... »

Croc
illustration : DGX



LES BARONS DU RAIL

Jeu par correspondance

DEVENEZ UN PIONNIER DU RAIL

Développez votre empire financier et votre réseau ferroviaire à travers l'Amérique du 19^e siècle. Tous les coups sont permis : OPA, Trust, manipulation des cours, intrigues politiques, etc...

Nous vous offrons les règles et un premier tour d'essai gratuit sur simple demande avant le 30 Avril.

20 F pour un 1 tour, 200 F pour 11 tours
Un tour tous les 10 ou 15 jours au choix.

ABYSSE JPC

BP 204 76520 FRANQUEVILLE ST PIERRE
Tél : 35 79 08 26



ALMERY

Combats, Magies, Conquêtes

NOUVEAU Jeu Par Correspondance de KORUM

JEU RAPIDE, SIMPLE, PAS CHER

3000 FF de Prix Par Partie

Bons d'achats Fnac et Descartes. Abonnements Casus belli

1000 FF de lots pour le vainqueur

-80 joueurs par partie. 4 tours de jeu. 1 tour/15 jours.

Inscription, règles et les 4 tours : 125 FF

-Possibilité de parties amicales à 20 FF le tour. 10 tours ou plus.

-Type du jeu : Héroïc Fantasy.

Autres J.P.C. proposés par KORUM :

-**LEGENDE VIKING** pour devenir un glorieux Viking.

-**CYBER LEAGUE** pour diriger votre équipe de CYBORG au sein d'une league violente et impitoyable.

-**NEMAK** pour diriger votre flotte impériale et construire votre empire dans l'immense galaxie de SESHWAN où déjà plus de 600 commandants s'y affrontent.

Pour recevoir gratuitement les règles d'ALMERY et de la documentation sur nos J.P.C, écrivez en indiquant votre adresse à

KORUM 8/10 PLACE DE L'EUROPE 94220 CHARENTON

ou téléphonez au (1) 48 93 75 62

Un J.P.C.A.O. entièrement FRANÇAIS

TriTel Présente

DAIMYO

Le jeu des Seigneurs du JAPON

Stratégie
Diplomatie
Economie



Vous gérez vos richesses

Vous vous alliez puis vous trahirez

Vous materez les révoltes paysannes

Vous ferez prospérer vos villes et villages

Vous ferez face aux calamités naturelles

Vous combattrez pour étendre vos territoires

Et bien d'autres surprises encore ...



Vous aurez la possibilité de passer vos ordres par COURRIER, FAX ou MINTEL. De plus vous pourrez communiquer avec les autres seigneurs et joueurs par l'intermédiaire de boîtes aux lettres MINTEL.

1,27 Fr TTC/Mn

3615

DAIMYO

Bon à découper et à renvoyer accompagné de votre règlement à

TRITEL

B.P. 931

75829 PARIS CEDEX 17

NOM

Prénom

Adresse

CP □□□□□

Ville

Téléphone

Date de Naissance

...../...../ 19.....

LIVRET DE JEU SEUL35 F

2 MOIS - 4 TOURS112 F

4 MOIS - 8 TOURS
+ 1 TOUR GRATUIT224 F

6 MOIS - 12 TOURS
+ 2 TOURS GRATUITS336 F

Le livret de jeu est offert pour les joueurs s'inscrivant directement. Les frais de port sont inclus.

Chèque Bancaire ou CCP à l'ordre de TRITEL SARL

Assaut sur Volcanus



es troupes orks de Ghazghkull défoncent tout sur leur passage et éliminent rapidement toutes les défenses que la garde impériale peut mettre sur son chemin. La contre-attaque menée par les Blood Angels est percutante et la ligne de front est percée en de nombreux endroits. Malheureusement, le terrain gagné dans la nuit risque de ne pas suffire, et les Orks sont toujours de plus en plus nombreux.

Une bande d'Orks équipés de motos et de buggys tente une manœuvre d'encerclement mais est bloquée par une rivière qui coule entre Volcanus et Death Mire, les deux villes-ruches les plus proches de la ligne de front. Les ponts sont les seules installations qui peuvent permettre aux Orks de passer. Les deux batailles que nous allons vous décrire sont axées sur la défense des deux principaux ponts.

Le terrain

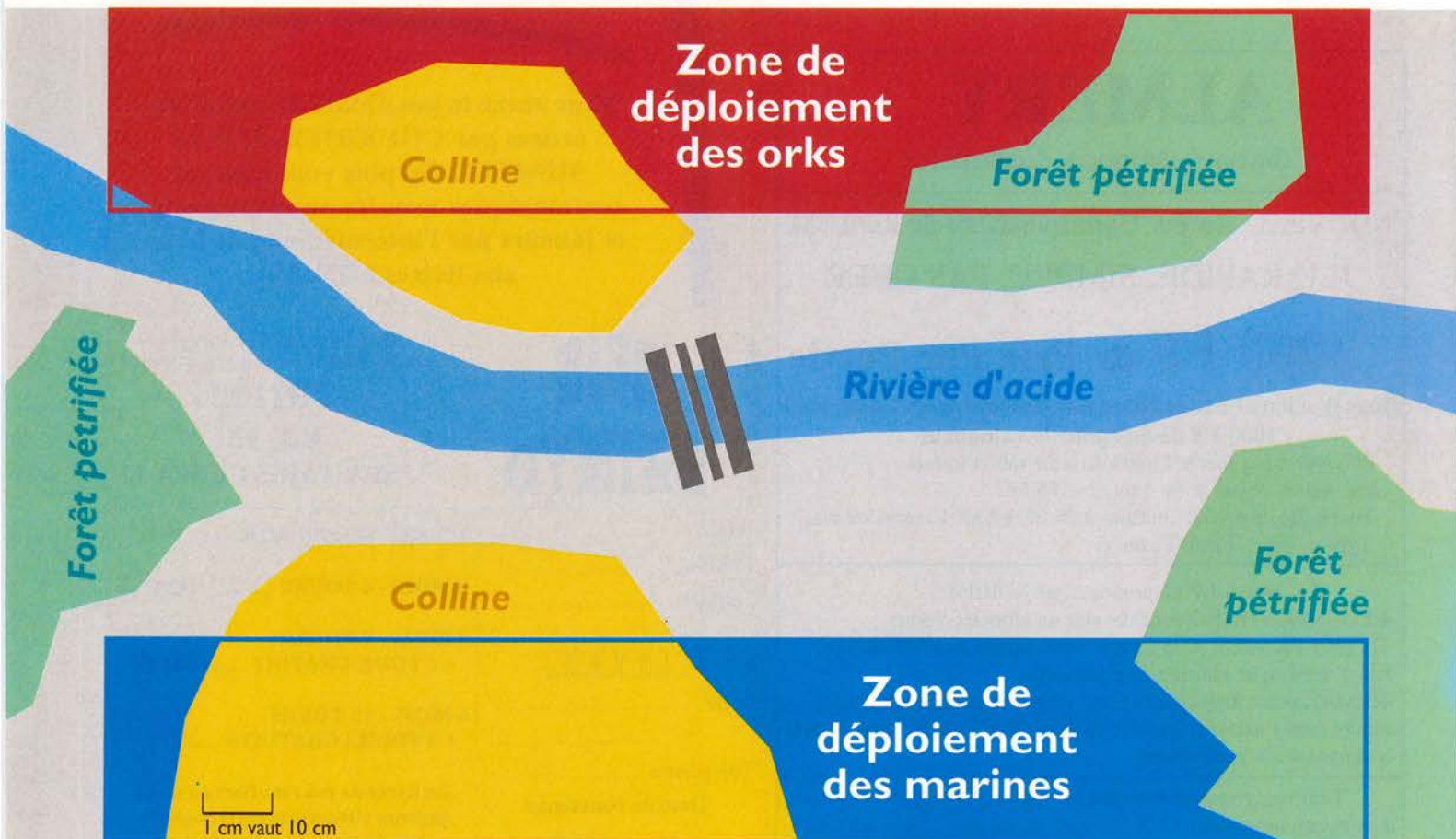
La partie est prévue pour être jouée sur une table de 1,20 m sur 2,40 m. Les terrains indiqués sont décrits dans les règles du jeu de base à l'exception des terrains suivants :

- **Forêt pétrifiée.** Considérée comme une forêt normale à deux différences près : c'est un terrain difficile et un couvert solide.
- **Rivière d'acide.** Toute figurine qui tente de traverser la rivière subit 1d6 touches de F5 (aucun jet de sauvegarde). La rivière est considérée comme un terrain très difficile.



Croc

Illustration ci-contre extraite du jeu



Les fortes têtes

De tous les space marines, les scouts sont les individus les plus courageux et les plus féroces. Ils utilisent le terrain et la nuit pour s'infiltrer dans les lignes adverses et causent des dommages monstrueux parmi les troupes de soutien. Mais cette fois-ci la mission est bien plus périlleuse : les scouts des Blood Angels ont pris l'un des ponts qui franchit la rivière et doivent le tenir jusqu'à ce que le gros des troupes marines parviennent à les relever.

Briefing des marines

Les forces marines sont composées de deux escouades : une escouade de scouts qui doivent être placés sur, ou à côté, du pont (au maximum à 5 cm de celui-ci) et une escouade tactique qui devra les aider à repousser l'assaut ork (déployée dans la zone normale de départ des marines, mais seulement au tour 2). Ils sont armés et équipés comme suit :

Escouade de scouts

Composée d'un sergent et de 4 scouts équipés de pistolets bolters, de grenades à fragmentation et d'armures de scout (sauvegarde : 4+). Le sergent est équipé d'une épée-tronçonneuse et l'un des scouts possède un bolter lourd. Toute l'escouade est équipée de grenades antichars.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sergent	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Scout	10	4	3	4	3	1	4	1	7

Escouade tactique

Composée d'un sergent vétérinaire et de 9 space marines armés de bolters et de pistolets bolters, de grenades à fragmentation et portant des armures énergétiques (sauvegarde : 3+). Le sergent est équipé d'un gantelet énergétique. Un marine porte en plus un lance-flamme et un autre

un lance-missile (avec missiles antichars et à fragmentation). N'oubliez pas que l'escouade peut être séparée en deux groupes de combat.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sergent	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Briefing des Orks

Les Orks de la tribu des Goffs tentent de reprendre le pont qu'ils ont perdu durant la nuit afin que les motos et les buggys de la tribu des Evil Sunz puissent foncer au travers des lignes ennemies. Leur force est composée de deux bandes de Goffs et d'une bande de Gretchins. Ils se déploient dans la zone indiquée. Ils sont armés et équipés comme suit :

Bande de Goffs (deux bandes identiques)

Elle est composée de 15 Orks équipés de pistolets bolters, de haches, de grenades à fragmentation et de gilets pare-balles (sauvegarde : 6+). Un des Orks est équipé d'une mitrailleuse.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ork	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Bande de Gretchins

Elle est composée de 20 Gretchins portant des gilets pare-balles (sauvegarde : 6+) et équipés de fusils d'assaut.

Conditions de victoire

Le camp vainqueur est celui qui contrôle le pont à la fin de la partie. Pour ce faire, il devra avoir plus de figurines que son adversaire sur, ou à côté, du pont (à 5 cm du pont).

Contre-attaque

Dans la «réalité», les scouts ont tenu coûte que coûte et gardé le pont. La ligne de front est restée intacte durant une journée entière tandis que les missiles des marines décimaient hordes de Gretchins après hordes de Goffs. Au matin du second jour Ghazghkull dépêcha sur place ses meilleurs hommes afin de reprendre le pont une fois pour toutes. Les mouvements ennemis permirent aux marines de renforcer le pont en vue de l'assaut à venir.

Briefing des marines

Les forces marines sont composées des survivants du premier combat (un groupe hétéroclite de scouts et de marines), placés sur, ou à côté, du pont (à 5 cm), et d'une escouade d'assaut qui est déployée dès le début de la partie dans la zone de déploiement des marines.

Survivants du premier combat

Un sergent vétérinaire marine équipé d'un bolter et d'un pistolet bolter, d'un gantelet énergétique, de grenades à fragmentation et d'une armure énergétique (sauvegarde : 3+). Deux marines armés de bolters et de pistolets bolters, de grenades à fragmentation et portant des armures énergétiques (sauvegarde : 3+). L'un d'eux porte un lance-missile (uniquement équipé de missiles à fragmentation). Deux scouts équipés de pistolets bolters, de grenades à fragmentation et d'armures de scout (sauvegarde : 4+).

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sergent	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Scout	10	4	3	4	3	1	4	1	7

Escouade d'assaut

Composée d'un sergent et de 9 space marines équipés de deux pistolets bolters, de grenades à fragmentation, de grenades antichars et d'armures énergétiques (sauvegarde : 3+). Tous ces marines disposent en plus d'épées-tronçonneuses et deux d'entre eux portent des lance-flammes. Ils sont tous équipés de réacteurs dorsaux. N'oubliez pas que l'escouade peut être séparée en deux groupes de combat.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Marine*	10	4	4	4	4	1	4	1	8

* : Le sergent possède les mêmes caractéristiques que ses hommes (ce n'est pas un vétérinaire).

Briefing des Orks

Le joueur ork dispose des meilleures forces de Ghazghkull et ne doit pas échouer. Il devra combattre des troupes marines affaiblies et désordonnées. Bonne chasse! Le groupe qu'il contrôle est composé de trois bandes goffs et un big boss surarmé.

Bande de Goffs (trois bandes identiques)

Elle est composée de 15 Orks équipés de pistolets bolters, de haches énergétiques, de grenades à fusion et de gilets pare-balles (sauvegarde : 6+). Tous ces Orks sont des vétérinaires et sont considérés comme des balaizboyz. L'un d'eux est équipé d'un canon laser.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Balaizboy	10	4	3	4	4	1	2	1	7

Big boss

Il est très fier de la mission qui lui a été confiée et chargera certainement en première ligne avec ses hommes. Il est équipé d'un bolter, d'un lance-plasma, d'un gantelet énergétique et de grenades à fragmentation et à fusion. Il porte une armure lourde ork (sauvegarde : 4+) et un champ téléporteur (sauvegarde : 3+, règles spéciales).

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Big boss	10	5	5	4	5	2	4	2	8

Conditions de victoire

Les conditions de victoire sont les mêmes que celles du premier scénario : le camp vainqueur est celui qui contrôle le pont à la fin de la partie. Pour ce faire, il devra posséder plus de figurines que son adversaire sur, ou à côté, du pont (à 5 cm du pont).

Métalliques



Orques noirs
Citadel

Ik't la Griffé
chef skaven
Citadel

Space Marines, Népharite et Inquisiteur
pour Mutant Chronicle
Heartbreaker

Alors que la plupart des graveurs ont une vision très optimiste du standard 25 mm, évoluant de plus en plus vers le 30 mm, voilà que nous avons maintenant la possibilité de jouer avec du plus petit. Jetez donc un coup d'œil au dossier, votre prochaine bataille aura peut-être lieu sur une table de nuit.

Nouveautés

Ral Partha ou Mithril, la vampire de Prince August ou celui de Ravenloft, le choix du chouchou est dur ce mois-ci, et tant mieux pour la qualité !

ALTERNATIVES ARMIES

Comme indiqué dans le dossier de CB n° 79, cette marque anglaise lance sur le marché des figurines d'orques et de gobelins dues à Kevin Adams, transfuge de Citadel. Les premières sorties sont à la hauteur de sa réputation : trois magnifiques orques des montagnes, que l'on pourra sans problème mélanger avec du commandement orque, orque noir ou gross' brut'citadel, et des petits gobelins qui pourront se battre avec vos morveux.

CITADEL MARAUDER

Ses satanés skavens ont toujours la cote, avec Ik't la Griffé, Thanquol, Snikch et autres coureurs d'égout. Les héros sont toujours aussi beaux que leur prix est élevé. Les gobelinoïdes sont en liesse car les orques noirs sont arrivés : musclés, brutaux avec un commandement monstrueux ; vous craquerez même si vous ne jouez pas à Warhammer.

Les Space Wolves sont partout : sortie du Codex pour Warhammer 40,000, de nouvelles figurines et de planches de décalcos, accompagné par la réédition du Land Raider.

Après la sortie du jeu, les figurines pour Man O'War devraient sortir en blister (et non en boîte), ce qui devrait réduire leur prix. Déjà disponibles : les navires nains, bretonniens, orques et de l'Empire. Enfin, il vous faudra patienter jusqu'à cet été pour découvrir le livre d'armées consacré aux mort-vivants.

DIXON

Faute de place, nous ne parlons hélas que rarement des figurines historiques. Mais cette marque anglaise, célèbre par son incroyable gamme sur la guerre de Sécession (plus de 200 références de toute beauté), vient de sortir deux belles séries de figurines d'Indiens (époque des guerres franco-canadiennes et guerres indiennes) : personnages à pied et à cheval, squaws, sorcier, et plusieurs nations indiennes représentées. Tout amateur de diorama devrait craquer, surtout que deux charmantes saynètes sont livrées prêtes à peindre. A conseiller aussi aux joueurs de Shadowrun en quête de figurines originales.



Le look Kojak grâce au talent de nos amis les Apaches. (saynète Dixon)

HEARTBREAKER

Blood Beret va sortir en français d'ici peu de temps, et il vous reste juste quelques jours pour peindre vos premières figurines. La qualité n'est pas renversante, mais une fois peintes, elles sont vraiment « adorables »

(surtout les Népharites). Enfin, sachez qu'il y aura des démos du jeu tous les jours pendant le Salon des jeux (à la porte de Versailles de Paris, du 2 au 10 avril). Pour Earthdawn, la gamme continue de s'agrandir, avec des goules, des sword-masters elfes et humains, et même un illusionniste sur tapis volant. Et l'Earthdawn en plomb en 25 mm, c'est pour quand ? Enfin, aux dernières nouvelles, Kevin Adams (encore lui !) aurait signé un contrat avec Heartbreaker pour une série de figurines.

PRINCE AUGUST

Avec du retard, la série féminine est sortie, et comme je vous le disais dans le numéro précédent, c'est plutôt une réussite. Mais ju-



gez plutôt du résultat sur les photos. La prochaine série (prévue pour juin) aura pour thème Cirith Ungol, où vous pourrez découvrir Shagrat, Gorbag, Frodon et Sam (camouflés en orques), des orques de Morgul et de Lugburz, des snagas et bien d'autres choses encore.

La date de sortie des Mithril en 54 mm est toujours un mystère, mais vous pourrez profiter du Salon des jeux pour poser la question à Chris Tubb (le graveur de toute la série), puisqu'il sera présent sur le stand Mithril le jeudi 7 et vendredi 8 avril toute la journée, afin de rencontrer ses fans, et de présenter « en direct » les différentes étapes de la création d'une figurine.

RAL PARTHA

Encore des nouveautés pour Ravenloft et nous n'allons pas boudier notre plaisir devant cette belle ouvrage : un grand cerf blanc, des bohémiens ou gitans, avec des danseuses capables de faire perdre son sang-froid à tout pinceau normalement constitué, et trois terribles seigneurs de Ravenloft (Vlad Drakov, Gabrielle Aderre et Strahd von Zarovich) qui sont vraiment réussis : regardez donc la photo pour mieux vous en convaincre.

Elles ont du charme, les vampires des Terres du Milieu. (Prince August)

A l'aube de la bataille, Eowin ajuste son casque. (Prince August)





Orques des montagnes
Alternative Armies

Magicien et homme de pierre
pour Earthdawn
Heartbreaker

Personnalités des
Royaumes oubliés
Ral Partha

Lanceuse de couteau
de Ravenloft
Ral Partha

Personnalités des
Royaumes oubliés
Ral Partha



Monsieur Elminster des Royaumes oubliés reçoit une invitation de monsieur Vlad Dralov, aimable propriétaire du très fréquenté Loft du corbeau. (Ral Partha)

La série des personnalités des *Royaumes oubliés* continue également avec Lord Manshoom, Maxam le Beholder (l'infâme!), Shaeri Amcathra et surtout le célébrissime Elminster, qui est une vraie pièce de collection et presque plus beau que le dessin d'Elmore.

THUNDERBOLT MOUNTAIN MINIATURES

Après la série du Roi Arthur, voilà quelques figurines pour donner un peu de variété à cette collection : héraut, écuyer, dame d'honneur, nain, page et trompette. Et pour avril sont attendus : sergent, archers, villageois et paysans.

Des armes vendues à part sont aussi disponibles, pouvant être utilisées pour transformer des figurines d'autres marques.

Les textes sont de François Décamp
Le petit oiseau est sorti grâce à la présence d'Olivier Vignes.
Les jolies figurines ont été coloriées par Grégoire Matzneff,
Michel Dauvillier, Christophe Caillaux et François Décamp.

Merci à Jean-Marie Abadie et David Faisant pour la peinture des Mithril. Ils assureront des démos sur le stand Prince August au Salon des jeux les 2, 3, 4, 6, 9 et 10 avril.

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

Le dossier : jouer avec du 15 mm

Si en historique, la majorité des joueurs de wargames avec figurines se sont mis au 15 mm, le cas est très rare chez les amateurs de *Warhammer* ou *Fantasy Warriors*.

Cet état de fait était dû à plusieurs facteurs, au premier rang desquels le choix limité des figurines et leur qualité plus que médiocre. Mais depuis l'an dernier, la situation évolue assez rapidement, et de grandes marques proposent des gammes valables. Il devient donc possible de se constituer une armée pour un coût beaucoup plus faible (un guerrier coûte 3 à 4F, contre 10 à 20F en 25 mm), avec des figurines faciles à ranger et à déplacer.

gobelins, les elfes, les nains, les mort-vivants. On retiendra de très beaux chars, des machines de guerre et un superbe petit dragon. Notez aussi l'existence de boîtes d'armées, permettant de démarrer à petit prix.

ESSEX

Le précurseur en la matière. La gravure date un peu, mais on y trouve quelques figurines originales, notamment une gamme de squelettes très réussis, quelques monstres hors du commun, des ninjas, et des lanceurs de sort qui sont une denrée rare à cette échelle.

GRENADIER

Ce grand spécialiste propose une gamme gravée par des artistes célèbres (Julie Guthrie et Bob Charette). D'ex-

cellente qualité, on y trouve entre autres un mammouth de guerre, une magnifique baliste orque, ainsi que des elfes et des nains fort réussis.

RAL PARTHA

Cette splendide gamme créée pour le *Battlesystem* de TSR comprend de quoi constituer des armées des *Royaumes oubliés*. Hélas, seul un petit nombre d'entre elles sont pour l'instant disponibles en France, situation qui (je l'espère) devrait évoluer dans le courant de l'année.

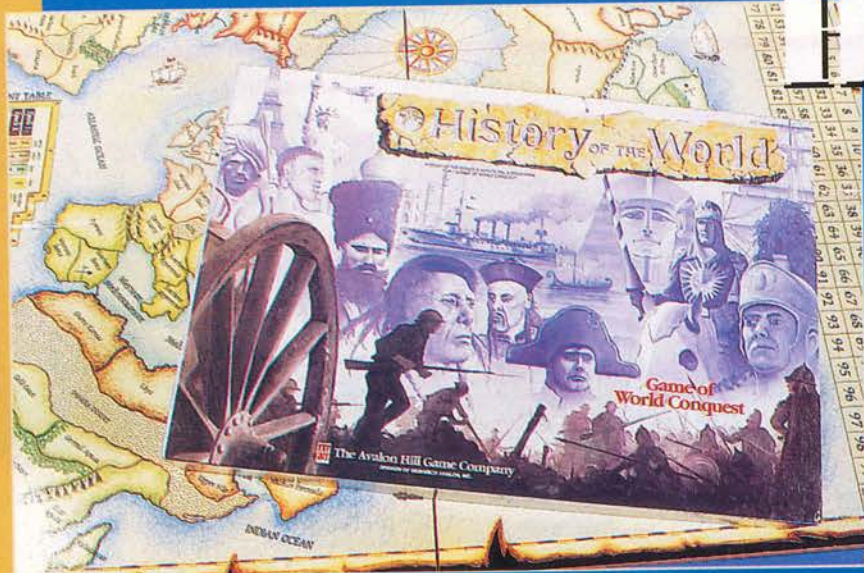
Note : Les figurines Essex et Dixon sont disponibles en France chez Jeux Descartes, 6 rue Meissonier, 75017 Paris (anciennement Jeux de Guerre Diffusion).

ALTERNATIVES ARMIES

Une gamme assez importante est proposée par ce fabricant anglais, à base de quatre armées : les orques et



A ma gauche, nains et elfes ; à ma droite, gobelins sur loup, ogre et orcs. (Grenadier et Alternative Armies)



History

Dans la lignée de *Civilisation* et *Britannia*, voilà un nouveau jeu prometteur pour apprentis maîtres du monde. Les éditeurs ne s'y sont pas trompés, puisque paraissent à quelques mois d'intervalle trois éditions de *History of the World*: américaine, anglaise et allemande. Portrait d'un futur grand classique ?

Dans l'univers des jeux de stratégie, *Civilisation* et *Britannia* ont une place à part. C'est à ces lointains descendants du *Risk* qu'il faut comparer *History of the World*. *Risk* était agréable mais décidément limité, aléatoire et déséquilibré. Plus intéressant et stratégique, *Civilisation* pâtit de mécanismes lourds et d'une durée de jeu excessive. *Britannia* est plus dynamique, mais ses règles trop complexes ne tournent bien qu'à quatre joueurs. *History of the World* évitera-t-il tous ces écueils ?

Expansion, grandeur et décadence

Les civilisations naissent, croissent et meurent ; telle est la loi, et les joueurs d'*History of the World* l'apprendront vite. Pourtant, le gagnant sera celui qui aura géré au mieux ce cycle immuable.

Le premier événement de la partie, toujours le même, est l'apparition de la civilisation sumérienne. Ce n'est qu'ensuite que le jeu commence vraiment. La partie est divisée en sept « époques », et à chaque époque les joueurs vont manipuler de nouveaux pions représentant un empire différent. Les pions de leurs empires précédents restent sur le plateau de jeu tant qu'ils n'ont pas été éliminés, et peuvent éventuellement rapporter des points de victoire, mais ne peuvent plus être déplacés. Au début de la partie, les joueurs reçoivent neuf événements qu'ils pourront utiliser à divers moments, toujours pendant leur tour de jeu, mais qui ne seront pas renouvelés. Un astucieux mécanisme fait que les mains d'événements des différents joueurs sont toujours équilibrées.

Le système de distribution des empires au début de chaque époque est amusant et astucieux : à tour de rôle, en commençant par le joueur qui a eu les

empires les plus faibles depuis le début de la partie, chacun tire au hasard un empire qu'il peut soit conserver, soit imposer à un autre joueur qui ne s'est pas encore vu attribuer d'empire pour ce tour. Ainsi, le joueur qui mène risque fort de se voir attribuer les Khmers, les Incas ou les Hsung-Niu, à la puissance fort limitée. Si le tirage ne lui est pas trop défavorable, le dernier pourra refaire son retard avec les Perses, les Romains ou les Ottomans. Chaque empire a en effet une « force », un potentiel d'action correspondant en gros au nombre de pions qu'il pourra mettre en jeu.

Les joueurs jouent ensuite dans l'ordre chronologique d'apparition de leurs empires respectifs. Un tour de jeu représente donc l'expansion et la grandeur d'un empire. A partir de votre capitale, ou de quelque steppe désertique, vous allez envahir les territoires voisins avec vos armées, dont le nombre peut varier de 4 (Incas et Aztèques) à 25 (Romains). Aléatoire mais très favorable à l'attaquant, le mécanisme de combat permet des expansions rapides, parfois sur un continent entier, et rend le jeu extrêmement dynamique. Certains empires peuvent construire des flottes, qui sont essentielles car elles pourront par la suite être utilisées par d'autres empires du même joueur. Tous ont la possibilité de bâtir des monuments, qui rapportent des points mais peuvent être conquis par vos adversaires, et des forts dont l'effet dissuasif est important. Durant son tour, et durant son tour seulement, un joueur peut jouer l'un de ses « événements ». A la fin de son tour de jeu, le joueur compte les points marqués par son empire et par les quelques survivants de ses empires précédents, et les reporte sur l'échelle de victoire. Il marque des points grâce aux monuments et aux cités qu'il contrôle, mais surtout grâce aux territoires qu'il occupe. Et là aussi, un mécanisme simple et astucieux permet de valoriser aussi bien l'empire qui concentre son effort sur la domination d'un continent que celui qui cherche à s'installer un peu partout. Cela fait, c'est à l'empire suivant de venir se développer sur les ruines de ses prédécesseurs, avant de succomber à son tour.

Lorsque tous les joueurs ont joué, on passe à l'époque suivante, avec de nouveaux empires, et l'histoire continue ainsi jusqu'au début du XIX^e siècle (poursuivre plus avant aurait été difficile avec les mêmes règles). Chaque joueur fait donc naître à chaque tour un nouvel empire, qui se développe et parvient à maturité, ses adversaires se chargeant de sa décadence. C'est ce renouvellement incessant des pions et des centres d'intérêt qui fait l'attrait et le dynamisme de *History of the World*.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La simplicité des mécanismes ; l'originalité du système de répartition des empires ; le sain équilibre entre chance, tactique et stratégie.

On regrette

La laideur des pions et une certaine lourdeur dans le décompte des points.

FICHE TECHNIQUE

History of the World est un jeu de plateau édité aux États-Unis par Avalon Hill, en Grande-Bretagne par Gibsons Games, en Allemagne par Welt der Spiele, et bientôt en français par Eurogames (sortie prévue pour fin mai).

La version présentée dans cet article est celle de Avalon Hill (règles en anglais).
Nombre de joueurs : 2 à 6 (en théorie), 4 à 6 (en pratique).

Matériel : une grande carte du monde sur carton rigide, un livret de règles et un livret « première partie », quatre dés à six faces, 576 pions et des marqueurs, un casier de rangement.

Durée de jeu : 3 à 6 heures.

Prix : environ 300 F.

of the World

Simplicité et dynamisme

Pour concevoir *History of the World*, Stephen Kendall s'est clairement inspiré de jeux existants, mais il l'a fait intelligemment. Au *Risk*, il a emprunté un mécanisme de combat simple et efficace, et l'importance accordée au contrôle de grands espaces géographiques. Le thème, les événements et le système de déplacement s'inspirent plus de *Civilisation*. Quant aux règles déterminant les empires joués par chacun des joueurs, elles font penser au renouvellement des peuples dans *Britannia*. Rien de bien neuf me direz-vous. Certes, mais ce cocktail enrichi de quelques idées originales donne un jeu intéressant et varié. Claires et logiques, les règles tiennent en moins de quatre pages. Elles sont accompagnées d'un « résumé » en... six pages, en fait un guide permettant de commencer facilement une première partie. Si le jeu reste intéressant à quatre, c'est à cinq ou six joueurs que *History of the World* prend toute sa dimension. Une partie d'*History of the World* est généralement plus amusante, plus gaie, qu'une nuit de *Civilisation* ou de *Britannia*. La redistribution des empires à la fin de chaque époque, phase cruciale pendant laquelle les joueurs se lancent des regards noirs avant d'éclater de rire, y est pour beaucoup. Les retardataires s'y retrouvant le plus souvent avec la meilleure part, nul n'est jamais assuré de gagner avant le dernier tour, et personne bien sûr ne peut être éliminé. Bien sûr, on peut faire quelques critiques à *History of the World*. Si la carte est assez belle, les pions sont véritablement hideux. Ces petits carrés de carton, aux couleurs sombres, avec dans les coins des chiffres et des symboles peu utiles donnent parfois au jeu une allure imméritée de wargame. Certains regretteront certainement le trop grand rôle du hasard, dans les combats mais surtout dans le tirage des empires.

V.O. ou V.O. ?

La petite histoire de l'histoire est à la mode, faisons donc un peu l'histoire de... *History of the World*. Créé par un Britannique, ce jeu a tout d'abord été publié en Grande-Bretagne par une petite société, Gibson Games. L'éditeur américain Avalon Hill s'y est intéressé, a acheté les droits pour les États-Unis, puis a très sensiblement modifié le jeu avant de le publier. Les boutiques françaises se fournissant pour certaines outre-Manche, pour d'autres outre-Atlantique, les amateurs français peuvent donc trouver l'une ou l'autre des deux éditions, dont les règles et la présentation diffèrent sensiblement. Quelles modifications a donc subi *History of the World* en franchissant l'Atlantique ? Même en redessinant la boîte, les graphistes d'Avalon Hill ne sont guère parvenus à un résultat plus joli que l'original britannique. Traité dans un style très *Risk*, les cartes et le plateau de jeu sont par contre très élégants, là où le jeu anglais ne semblait qu'une prémaquette. Le public américain rechignant sans doute à acheter un jeu qui n'ait pas l'air sérieux et ennuyeux, les jolis pions ronds aux couleurs vives des Anglais ont été remplacés par de vilains carrés aux tons passés, en plus grand nombre il est vrai que dans l'édition originale. Mais les différences essentielles concernent les règles. Chez AH, le début de partie, avec la gestion neutre de la civilisation sumérienne, permet une meilleure mise en place du jeu. Complètement refondues sur ce point, les règles américaines permettent une gestion tactique des événements qui était absente du jeu original. Le plus grand nombre de pions permet une gestion plus souple, plus sympathique et moins stratégique des restes des empires précédents. Tout cela milite clairement en faveur de l'édition américaine, qui a donc notre faveur, et ce d'autant plus que les cartes-événement et la répartition des pions étant différentes dans les deux boîtes, il est

impossible de jouer les règles de l'une avec le matériel de l'autre.

Signalons au passage que l'édition allemande est une traduction de l'original anglais, et que l'édition française, en fin de gestation, sera sans doute... une astucieuse combinaison des deux, corrigée, et avec un plateau de jeu original...

Bruno Faidutti

VARIANTES

Pour ne pas se prendre la tête

Pour notre première partie d'*History of the World* nous avions, comme il est d'usage, mal lu les règles. C'est donc un peu par hasard que nous avons inventé une variante à laquelle, après quelques parties « bien dans les règles », nous avons fini par revenir. Poussant jusqu'au bout la logique du jeu, qui est le renouvellement des empires, nous avons cru qu'un joueur ne marquait de points de victoire qu'avec les pions de son empire actuel, et jamais avec les pions survivants de ses empires précédents. Cette règle simplifie grandement le décompte des points, rendant difficile la conquête d'un continent entier et neutralisant les « rentes de situation ». Elle a surtout le grand mérite d'augmenter encore l'aspect tactique du jeu, au détriment de la stratégie à long terme. Allégeant les mécanismes, elle rend les parties plus mouvementées, plus rapides et plus amusantes. Toutes les autres règles sont maintenues, y compris la victoire automatique contre les forces de ses anciens empires et la possibilité d'utiliser leurs flottes. Comme cela diminue un peu l'intérêt à bâtir des forts, nous avons convenu (lorsque nous jouons cette variante) de compter un point de victoire pour deux forts bâtis durant son tour de jeu. Nous avons également convenu d'augmenter d'un point la force des « empires mineurs » figurant sur les cartes-événement à dos vert clair. Ces empires mineurs marquent leurs points de victoire avant que le joueur ne joue son tour principal, et sans compter les éventuels pions du même type qui pourraient s'être trouvés par hasard sur le plateau lorsqu'ils sont apparus.

Pour une partie simplifiée et fair play ou avec des débutants

Le joueur ayant le moins de points de victoire (en cas d'égalité, celui ayant eu l'empire le plus faible au tour précédent) tire sa carte d'empire en premier, et ainsi de suite. Cela fait deux fois moins de pions à déplacer sur l'échelle de victoire, et rééquilibre le jeu en faveur des néophytes qui, même avec de gros empires, peuvent se laisser distancer dans les premiers tours.

Les Huns n'ont pas de capitale

Nous sommes à la quatrième époque, qui couvre l'an 300 à l'an 750

Les Huns apparaissent dans la steppe occidentale. A partir de cette position centrale ils peuvent développer leur empire vers la Chine, l'Inde ou l'Europe, si les Romains n'ont pas trop fortifié cette dernière. Le Moyen-Orient est généralement trop encombré.

Les Huns jouent en troisième, après les Guptas et les Goths (s'ils sont en jeu), et avant les Byzantins.

Les Huns ont 14 points de force. C'est beaucoup, ils sont l'un des peuples les plus puissants du quatrième tour mais ils apparaissent dans une zone qui rapporte peu de points de victoire. Les points de force servent essentiellement à créer des armées.

Les Huns ne maîtrisent pas la navigation.



« Nous, le peuple des États-Unis

d'Amérique... » C'est ainsi que commence la Déclaration d'Indépendance des USA (1775). On a beau être pour l'exception culturelle, c'est un joyau du patrimoine de l'humanité. Quant à *We the people*, le nouveau jeu d'Avalon Hill (1994), il pourrait figurer au premier rang du patrimoine belliludiste, catégorie « simple, mais passionnant ».

Un bel objet

We the people fait partie de la série *American History*. Autrement dit, la boîte est de grande taille. Mais, pour une fois, le matériel n'y flotte pas trop, même après avoir ôté le double-fond. Et l'illustration du couvercle est magnifique. Le contenu est à la hauteur : belle carte cartonnée représentant les Treize Colonies (à propos, le Massachusetts, MASS sur la carte, et la Massachusetts Bay Colony sont une seule et même colonie) ; 132 superbes pions en couleur ; marqueurs de contrôle politique, troupes, généraux ;

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : la simplicité du système, où la chance tient certes une place notable, mais cède la première place à la réflexion.

On regrette : un certain excès du « jeu » par rapport à la « simulation », aux dépens du réalisme. Mais on peut y remédier.

We the people...

96 cartes de Stratégie et 64 de Bataille ; un dé 6 ; un très intéressant livret historique, sur un sujet mal connu en France (et même, semble-t-il, en Amérique) ; et un livret de règles.

Du travail de pro

Contrairement à trop de concepteurs qui semblent penser que simple rime avec approximatif, l'auteur du jeu, Mark Herman, nous montre en douze petites pages claires qu'il est un vrai professionnel. Tout est expliqué avec précision, schémas à l'appui. Et l'ensemble ne donne pas une resucée du vieux 1776, mais un vrai jeu, original.

Il y a au maximum neuf tours de jeu (la partie peut s'achever avant). Pas d'hexagones sur la carte, mais des zones représentant les principaux centres de peuplement des Colonies et du Canada. Ces zones sont réparties très inégalement.

Le cœur de la séquence de jeu est la phase de stratégie. Les joueurs reçoivent chacun sept cartes, qu'ils vont jouer (en général une par une) en alternance. Certaines de ces cartes représentent la survenue d'événements politiques. Les autres permettent de faire apparaître des renforts ou de faire bouger un général de niveau stratégique inférieur ou égal à celui de la carte. Attention ! Cela implique que, pour un général, le niveau 1 est le meilleur, le 3 le pire ; les Américains (et Rochambeau) ont un niveau moyen de 1,5, alors que celui des Anglais est de 2, ce qui finit par peser : les Anglais sont moins mobiles. Notons que Lafayette est un général américain ; déjà cette habitude yankee d'américaniser tout ce qui leur vient de chez nous !

Au son des fifres et des tambours

Quand un général bouge, il emmène jusqu'à 5 points de troupes (10000 hommes) avec lui, traverser 4 zones au plus. Des troupes sans général ne peuvent bouger. Si un général parvient sur une zone occupée par des troupes adverses, il y a bataille (sauf retraite de l'autre avant combat). Chaque joueur pioche autant de cartes de bataille que le nombre de points de troupes dont il dispose, plus le niveau tactique (*battle rating*) de son général (cette fois, l'Anglais est avantagé, avec 2,6 de moyenne contre 1,5 à ses adversaires), plus..., etc.

L'attaquant joue une carte, et le défenseur doit riposter avec la même, sinon il a perdu, subit des pertes et doit battre en retraite s'il le peut, ou être éliminé. En cas de riposte réussie, le défenseur peut tenter de prendre l'initiative (jet de dé sous le niveau tactique du général) pour devenir l'attaquant, et le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus fournir. La part de hasard est forte, mais le résultat est agréable.

Le peuple souverain

Il est rare que les Américains aient intérêt à livrer bataille : ils ont bien plus à gagner en couvrant la carte de marqueurs politiques. Ceux-ci sont placés sur des zones libres à l'aide des mêmes cartes qui permettent de bouger les généraux. A la fin du tour de jeu, les marqueurs isolés (règle 10.2) sont éliminés. Je passe divers détails qui pimentent le jeu pour en venir aux conditions de victoire. Sauf écrasement total (très improbable) d'un camp, le vainqueur est celui qui, à la fin de la partie, contrôle le plus de colonies à l'aide de ses marqueurs politiques. Ce qui donne à Rhode Island, avec son unique zone, la même importance que New York et ses dix zones ! En fait, c'est le même système que pour le Sénat américain, où siègent deux sénateurs par État, quelles que soient leurs populations. Je trouve cela un peu abusif. Il faudrait tenir compte du nombre de zones contrôlées, avec match nul si la victoire au nombre de colonies est d'un côté et la victoire au nombre de zones de l'autre. Mais cette restriction ne doit pas cacher l'essentiel : *We the people* est un excellent jeu, qui peut aussi bien intéresser des grognards que permettre d'initier des débutants !

Frank Stora

De tout petits reproches

Malgré la qualité du jeu, les règles de *We the people* contiennent quelques éléments qu'il paraît utile de préciser ou rectifier.

- Lorsqu'une carte-événement est jouée (non pas rejetée, mais effectivement mise en œuvre), éliminez-la (les malheureux Nathan Hale et Jane McCrea éviteront ainsi de mourir plusieurs fois pour leur cause).
- Les Anglais perdent l'avantage d'avoir des soldats professionnels (règle 9.1, p. 9) s'ils perdent 3 points de troupes ou plus dans la même bataille, mais seulement en combat (non par retraite). En revanche, ils n'en bénéficient pas contre une armée comprenant au moins 50% de troupes françaises.
- Les zones vides (sans marqueur politique) ne peuvent servir à aucun des deux camps de « sources de ravitaillement » pour éviter l'isolement à leurs marqueurs politiques (règle 10.2, point 3, p. 10-11). Écartez cette bizarre résurgence du go !
- Pour des parties un peu plus longues, éliminez lorsqu'elles sont jouées les cartes de fin de jeu (Chute du gouvernement North) correspondant à des années antérieures à celle en cours.

FICHE TECHNIQUE

Wargame en anglais édité par Avalon Hill. Sujet : la guerre d'Indépendance des États-Unis, de 1775 à 1783. Un an par tour. Matériel : belle carte (55 x 40 cm) divisée en zones et en Colonies, sur carton fort ; 132 superbes pions et marqueurs. Système de règles très original mais très simple. En deux mots : un jeu sympathique, qui peut se jouer très vite (deux heures) ou donner lieu à une réflexion poussée sur chaque coup. Prix : environ 320 F.

GAMES WORKSHOP®

Vente par correspondance

Du Mardi au Samedi de 10h30 à 19h

13, rue Poirier de Narçay

75014 PARIS

Tél. 16 (1) 45 45 45 87

Commandes postées dès réception

Paiement par Carte Bleue possible

Tarifs sur demande

NOUVEAU !

MAN O'WAR

Les terribles batailles navales du monde de Warhammer

EDITION FRANÇAISE

DARK MILLENIUM

Véhicules et pouvoirs psy,

le premier supplément pour Warhammer 40,000

EDITION FRANÇAISE : sortie en Mai

WHITE DWARF N°9

Man O'War - Vulcain impérial et Ecraseur de Nurgle
- Tempête sur la Mer des Griffes ; Warhammer -
Assassins hobgobelins ; Space Marine - Tactiques
pour l'armée eldar ; Warhammer 40,000 - Araignées
spectrales eldars - Adeptus Arbitres - etc.

NOUVEAUTES CITADEL

(disponibles 1er Avril)

Araignées spectrales eldars	Warhammer 40,000
Orque sauvage sur sanglier	Warhammer
Vaisseau Dragon elfe	Man O'War
Vaisseau Aigle elfe	Man O'War
Eperviers elfes	Man O'War
Maraudeurs elfes noirs	Man O'War
Forteresse noire	Man O'War
Arche noire de Naggaroth	Man O'War

(disponibles 15 Avril)

Avatar eldar	Warhammer 40,000
Guerriers tyranides	Warhammer 40,000
Ogryns	Warhammer 40,000
Necromancien sur manticoire	Warhammer

(disponibles 1er Mai)

Psykers impériaux	Warhammer 40,000
Carnifex	Warhammer 40,000
Spectres	Warhammer
Globadiers skavens	Warhammer
Koloss orque	Man O'War
Galion bretonnien	Man O'War
Corsaire bretonnien	Man O'War

etc ...

(disponibles 15 Mai)

Archontes eldars	Warhammer 40,000
Zombies	Warhammer
Necromancien	Warhammer

etc ...



Breakout : Normandy

J'irai revoir mon bocage...

Les belliludistes américains adorent la Normandie – enfin, celle de 1944. En prélude au cinquantième du Débarquement, Avalon Hill

propose un jeu reprenant les principes de la division du terrain en secteurs irréguliers et l'alternance à chaque tour d'actions des deux joueurs.

Résultat : un jeu très intéressant, mais dont les règles demandent un temps d'adaptation.

Verdoyante Normandie

Avalon Hill fait depuis quelques années des merveilles en ce qui concerne l'esthétique de ses cartes. Celle de la Normandie (sur carton fort, lourd mais bien rigide) ne fait pas exception. Etant donné l'échelle (toute la province est représentée, Cotentin compris), il y a peu de détails, mais l'ensemble est agréable à regarder. D'autant plus que les hexagones familiers brillent par leur absence, la carte étant divisée en secteurs géographiques irréguliers (*areas*), en fonction des rivières en particulier.

Des tables et aide-mémoires imprimés autour de la carte remplacent les fiches d'aide de jeu. Tout cela est clair – mais les tableaux sont un peu dispersés, tout

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : l'originalité du système, qui réussit à être relativement simple mais très jouable, sans perte de réalisme.

On regrette : des obscurités, qui demandent souvent une partie d'essai pour les dissiper ; la grande place accordée au hasard lors des combats ; des conditions de victoire paraissant impossibles à remplir par le joueur Allié (mais c'est facile à changer).

de même : l'amateur fera des photocopies de leur récapitulation au dos du livret de règles.

Les pions sont de la même qualité. Les unités (des régiments pour la plupart) sont représentées par des pions de bonne taille, avec des inscriptions lisibles et (pour les blindés) des silhouettes. Les marqueurs de toutes sortes sont des pions plus petits, mais non moins soignés.

Le livret de règles contient quinze pages pour les règles elles-mêmes (dont deux pages d'index ; bonne idée), six pages d'exemples, cinq pages de très intéressantes notes du concepteur, et huit pages d'histoire. Deuxième mention bien ! Mais attention, une lecture attentive de tout cela est obligatoire, car la plupart des concepts sont inhabituels, sauf si vous connaissez bien les autres jeux de la série (et même ainsi, les ressemblances sont parfois trompeuses).

Ping-pong normand

Le cœur de la séquence de jeu est la phase de Mouvement/Combat. Les deux joueurs, en alternance, choisissent une action (*impulse*) de Mouvement/Assaut ou de Bombardement (ou passent). Le Mouvement/Assaut permet d'activer tout ou partie des unités occupant un secteur (ou une des zones, secteurs rectangulaires courant autour de la carte). Celles-ci pourront tenter de s'emparer d'un pont voisin, attaquer des unités ennemies dans le même secteur qu'elles, ou changer de secteur et attaquer ensuite. Dans tous les cas, les unités activées sont fatiguées (*spent*) et ne pourront plus servir de la journée. Le Bombardement permet de bombarder un secteur avec tous les pions d'artillerie à portée, ou avec l'aviation ou la marine (pour les Alliés seulement, ces deux dernières gâteries, bien sûr). Après une action, la main passe.

On obtient ainsi une imbrication des actions des deux adversaires qui est évidemment le but recherché. Chaque camp a ses bons et ses mauvais côtés. Les Alliés ont une artillerie très supérieure, et une unité allemande ne peut bouger plus d'un secteur par jour sans encourir la colère des cieux (ou plus exactement de la RAF et de l'USAAF). Mais en revanche, il faut que les Alliés débarquent, ce qui est plus vite dit que fait !

De plus, le nombre des actions d'une journée est partiellement aléatoire, on ne sait jamais exactement quand le tour va se terminer.

A la pointe du combat

Le mécanisme des combats est lui aussi original. L'attaquant additionne la force de sa meilleure unité (dite « en pointe ») à divers modificateurs. Le défenseur ajoute à la force de sa meilleure unité la valeur de défense du terrain (3 pour le bocage !) et 1 point par autre unité présente, à condition qu'elle soit fraîche. Chaque joueur ajoute à son total le résultat du jet de deux dés et le plus fort l'emporte. Les pertes sont décomptées en niveaux de désorganisation des unités (fatiguées, désorganisées 1, désorganisées 2, éliminées). Tout ceci est simple dans son principe, mais les deux dés ajoutent une forte proportion de hasard que l'on peut réduire en les remplaçant par un seul, ou en utilisant la règle optionnelle qui donne à chaque joueur des résultats équilibrés sur 36 tirages. La mécanique des bombardements est fondamentalement la même, mais le défenseur n'utilise pas la force de l'unité bombardée.

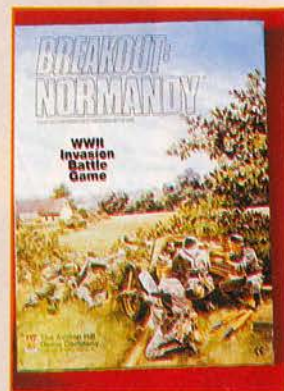
Le nerf de la guerre

C'est le ravitaillement, bien sûr. Celui-ci est consommé à la fin de chaque journée pour réduire d'un niveau les pertes de chaque unité ravitaillée. La mécanique est ici très fine, mais il faut l'étudier avec une attention très soutenue, une erreur d'interprétation étant vite arrivée. Si le temps a varié durant la journée, cela tourne même aux problèmes de robinet pour calculer le ravitaillement allemand, bien sûr d'autant plus abondant qu'il a fait mauvais.

A ce propos, la météo est très bien traitée, le temps historique de chaque journée étant dominant, mais susceptible de variations au fur et à mesure que les heures passent. Notons ici que les Alliés ont eu affaire en 1944 à un été ultrapourri, avec une tempête comme on n'en voit que tous les dix ou vingt ans sur la Manche. Illustration climatique de l'adage belliludiste : « Au total, les dés sont équilibrés. »

En bref, une bonne note à ce jeu très fin, en recommandant cependant encore une fois la plus grande attention pour interpréter les règles. Par exemple, rappelez-vous que DR = jet de deux dés, mais DR = jet d'un seul dé. Le système est-il généralisable, au front russe (hors des rues de Stalingrad) par exemple ? Bonne question, il faudrait essayer !

Frank Stora



FICHE TECHNIQUE

Wargame en anglais édité par Avalon Hill. *Sujet :* la bataille de Normandie, du Débarquement au 12 juin (scénario de base), ou jusqu'au 19 ou 26 juin (scénarios prolongés). *Un jour par tour. Matériel :* superbe carte divisée en secteurs. Gros pions pour figurer les unités (bataillons ou régiments). Petits marqueurs. Système de règles original, dérivé de celui de Storm over Arnhem, Thunder at Cassino et Turning point : Stalingrad. *Prix :* environ 190 F.

ARMES EN LATEX

POINTS DE VENTES

- * FIG'S; TEL. 19 32. 2. 512 02 80
5, Rue des grands Carmes - 1000 Bruxelles
- * NEOLUDIC; TEL. 19 32. 2. 511 96 12
91, Rue de Flandres - 1000 Bruxelles
- * AU VIEUX PARIS; TEL. 19 41 22. 734 25 76
1, Rue de la Servette - 1201 GENEVE
- * CELLULES GRISÈS; TEL. 64 97 81 74
2, Centre commercial EURY - 91400 EURY
- * JEUX DESCARTES; TEL. 1 43. 26 79 83
52, Rue des Ecoles - 75005 PARIS
- * COBRA LOISIRS; TEL. 1 47 37 67 48
26, Rue de Paris - 92110 CLICHY
- * AU CLERC DE DUNE; TEL. 35 41 71 91
92, Rue du docteur Vigné - 76600 LE HAVRE
- * DÉ A 3 FACES; TEL. 49 41 52 10
35, Rue Edouard Grimaud - 86000 POITIERS
- * DÉ D'YS; TEL. 35 15 47 46
Passage de la Petite Horloge,
16, Rue de Rebec - 76000 ROUEN
- * ROCAMBOLES; TEL. 20 55 67 01
41, Rue de la Clef - 59800 LILLE
- * 4ème DIMENSION; TEL. 69 24 40 08
23, Rue V. Hugo - 91260 JUVISY
- * CELLULES GRISÈS; TEL. 1 64 09 21 36
5, Rue Guy Baudoïn - 77000 MELUN



AV., J. ET P. CARSOEL, 144 - B-1180 BXL.
TEL & FAX: (32) 2. 374 96 60



DEDALE BELGIQUE

**Jeux de Réflexion & Jeux de Rôle
Wargames & Figurines
Jeux de Cartes & Tarots
Puzzles & Casse-tête**

BRUXELLES

Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
Tél. 02-734.22.55

CHARLEROI

33, rue de la Régence
Tél. 071-31.19.55

& maintenant... à

GAND-GENT CENTRUM

4, Korte Kruisstraat
Tél. 09-233.84.84



DAEDALUS

& aussi... Vente par correspondance.

JEUX de RÔLE

Jeux de réflexion

AD&D2, In Nomine Satanis, Bloodlust, Pendragon,
Nephilim, Shadowrun 2 et bien d'autres...

Warhammer 40K, Mighty Empire, Man'O'War,
Warhammer le jeu des batailles fantastiques, etc...

**ARMES
LATEX**

**Le plus grand choix de figurines
Citadel/Marauder, Ral Partha, Grenadier
Metal Magic, RAFM et Star Wars.**

Vente par correspondance. Liste gratuite sur demande.

IMPÉRIUM

Zoning industriel de Biron, 3
B-5590 CINEY Belgique
Tél. (083) 21.64.80.

Demandez Jean

Ouvert du lundi au jeudi de 8H30 à 12H et de 13H à 18H. Le vendredi de 13H à 18H.
Le samedi de 9H30 à 16H NON-STOP.



**Messieurs les Chevaliers,
voilà de quoi vous équiper
pour guerroyer !**

Le camail réalisé dans un fil viscosé
imité à la perfection la cote de maille.

Il vous est proposé sous deux formules :

livré assemblé au prix de 420 F ou à tricoter soi-même
ou par sa mamie préférée au prix de 295 F l'écheveau
de 500 gr. environ. Le patron vous est fourni gracieusement
et dans un cône vous avez pratiquement
la possibilité d'effectuer deux camails.

Pour défendre la veuve et l'orphelin, deux épées
de combat ont été fabriquées après de longues recherches.
Les poignées en résine de synthèse vous apporteront une
bonne tenue et l'absence de vibration au niveau du combat.
La lame dans un métal utilisé dans l'aéronautique résiste
à tous les chocs contre le même matériau et ne pourra
se briser. Aucun danger pour le combat !

L'épée Templière et l'épée Fantastique sont vendues au prix
unitaire de 980 F avec un tarif préférentiel pour les clubs.

Vous les trouverez chez Repliqua
14, rue des Écoles - 75005 Paris - Tél. : (1) 43.54.33.46.

Et bientôt les armes grandeur nature en latex... mais chut !
c'est un secret.

GD'40

Matanikau

Du nouveau dans l'univers des combats tactiques : Tactical Combat Series, que The Gamers utilise dans

ses deux derniers jeux, GD'40 et Matanikau. Avec pour objectif l'innovation et la simplicité!

L'apparition d'un nouveau système tactique est toujours un événement dans le petit monde des simulations tactiques car il déclenche deux réactions immuables : la comparaison inévitable avec le roi du genre, Son Altesse ASL, et la recherche de l'intérêt réel du nouveau jeu par rapport aux tentatives précédentes. En effet, la conception d'un jeu tactique sur la Deuxième Guerre mondiale et la période contemporaine est devenue en vingt ans une sorte de quête mystique jamais aboutie, ASL (et *Squad Leader* avant lui) faisant office d'arbitre au-dessus de la mêlée, écrasant de son succès les concurrents pourtant solides. Que les amoureux de l'échelle section de combat se souviennent : *Firepower*, *City Fight* (formidable!) pour les grands anciens ; *Ambush*, *Assault* et *First Battle* pour les plus récents.

Au final, tous les systèmes tactiques se retrouvent devant le dilemme suivant : soit se maintenir à un faible niveau de complexité mais s'interdire alors une grande précision et une réelle simulation des combats tactiques, soit se lancer dans un véritable système complet et réaliste, ce qui veut dire concurrencer ASL, et risquer de se perdre dans des règles ingérables ou confuses.

Le système Tactical Combat Series que propose The Gamers, dans *GD'40* et *Matanikau*, a choisi la première option, mais, comme disent les Anglo-Saxons, « with a difference ». En effet, ce système, tout en étant très accessible, comprend de réelles innovations et fait souffler un salubre vent de renouveau.

Premier de série pour la Grossdeutschland

GD'40 et *Matanikau* fonctionnent avec un même système de règles de base, le Tactical Combat Series, auquel s'ajoutent quelques règles spéciales par boîte. Dans la même série existent déjà la bataille des Ardennes (*Bloody 110*), la forêt de Hürtgen (*Objective Schmidt*) et le Débarquement (*Omaha*), avec une version précédente des règles. Il suffit donc de connaître les règles de base pour jouer n'importe quel module. Les joueurs manipulent des unités de la taille d'un régiment (trois bataillons plus unités rattachées). Chaque boîte contient une seule belle carte, et offre de 4 à 7 scénarios.

Matanikau simule les combats des marines sur Guadalcanal, du 26 septembre au 26 octobre 1942, pour la défense de Henderson Field, et plus précisément les tentatives de percée japonaise sur la rivière *Matanikau*. La plupart des scénarios sont des combats d'infanterie, soutenus par de l'artillerie des deux côtés, mais quelques-uns font apparaître des blindés. Quant à *GD'40*, il représente un épisode décisif de la campagne de France, la contre-attaque française sur Stonne les 15 et 16 mai, alors que l'exploitation allemande à Sedan est encore très vulnérable. La Grossdeutschland, qui n'est encore qu'un régiment, parvient d'extrême justesse à repousser l'assaut français. Ce module annonce une série sur la Grossdeutschland (*GD'41*, *GD'42*...) qui retracera les combats de cette unité. L'idée de montrer les « aventures » et l'évolution d'une telle unité est bonne ; quant au choix, la Grossdeutschland est probablement une des unités allemandes les plus présentables. Une série sur la Das Reich aurait fait mauvais genre!

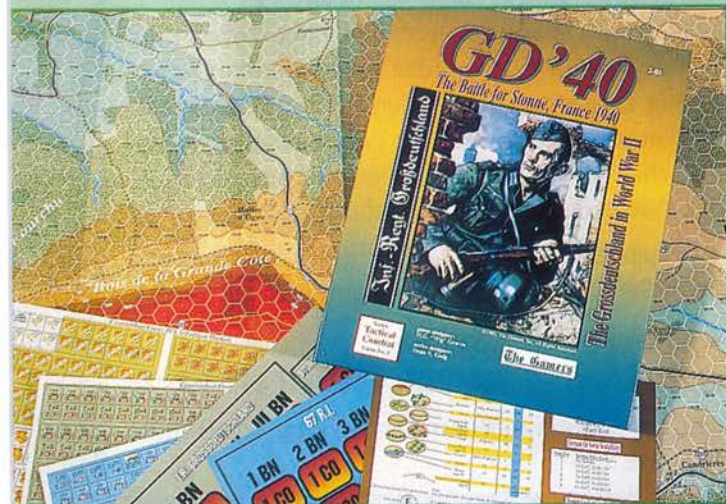
Voilà pour le contexte. La forme, elle, est de première qualité car ces deux jeux bénéficient d'une belle présentation. Du choix des couleurs pour les cartes, les tables et les pions, jusqu'à la maquette, rien à dire ; le plaisir de jouer grandit dès que les concepteurs pensent à l'esthétique. Les pions sont bien réussis, les chars sont représentés par un beau profil, tout est lisible, mais on regrette que l'infanterie doive se contenter de symboles plutôt que de silhouettes de soldat.

Enfin, un système de planification par ordre!

Les règles, avec moins d'une trentaine de pages, sont faciles d'accès. Il y a peu d'explications tordues, mais la volonté de faire court nuit à la compréhension sur de nombreux points. Le manque d'exemple ou de schéma se fait souvent sentir. A propos du système, rien de très particulier. Les unités d'infanterie et les armes de soutien effectuent des tirs en zone (*Area fire*) sur toutes les cibles dans un hexagone, ce qui représente les tirs d'armes légères, alors que les blindés et les canons peuvent faire des tirs localisés (*Point fire*) sur une cible précise (obus perforants). Il est également possible de réaliser des combats rapprochés (dans le même hexagone), en corps en corps pour l'infanterie ou écrasement pour les véhicules.

Le tour de jeu comprend des phases pour l'artillerie hors carte avec observateur, l'aviation (règle très sommaire) et la mise à jour des marqueurs. La première innovation du système est d'offrir une phase principale de jeu « tout intégré ». C'est-à-dire qu'on ne sépare pas la phase de tir et la phase de mouvement : le joueur peut bouger certaines unités, puis en faire tirer quelques-unes, en refaire bouger d'autres, etc., dans l'ordre qu'il veut. Évidemment, une unité peut soit bouger, soit tirer. La phase d'action est ainsi très plaisante, très fluide, et permet de représenter le caractère confus des combats modernes. Le joueur hors phase peut, lui, effectuer des tirs défensifs (*Overwatch fire*), soit sur des unités en mouvement, soit en réaction à des tirs ennemis si ses unités sont prises pour cible. Chaque joueur a sa propre phase d'action, mais une unité ne peut tirer qu'une fois par tour (sauf exception type assaut rapproché et tir adjacent). Si une unité a tiré dans sa phase d'action, elle ne pourra pas tirer en feu défensif dans la phase du joueur adverse.

Les résultats de tir vont de la destruction simple à des pas de perte, mais entraînent surtout des modificateurs de moral. Chaque fois qu'elle subit un tir, une unité doit tester son moral. En cas d'échec, elle cesse toute activité ou fait retraite. Subtilité intéressante, les modificateurs de moral subis par chaque peloton se répercutent sur l'ensemble de la compagnie, et plus une compagnie subit de pertes, plus chacun de ses pelotons risque de craquer.



Mais l'aspect le plus intéressant du système sont les règles de commandement et de feuilles d'ordre. Le joueur doit établir pour chacune de ses grandes unités (bataillon, voire régiment) un plan sur une feuille d'ordre, avec la mission de l'unité, ses objectifs, son itinéraire, sa position de combat, ses soutiens en artillerie, etc. Par exemple, un bataillon de marines soutenu par un peloton de chars peut recevoir l'ordre de conduire une attaque sur la colline X, avec un soutien d'artillerie de 105, et en cas de victoire, de s'enterrer sur la colline. Sur le terrain, le joueur est libre de conduire l'attaque à sa guise, mais il doit se conformer aux objectifs de sa feuille d'ordre. En début de partie, chaque joueur établit ses feuilles d'ordre, et par la suite, il peut en produire de nouvelles pour réagir à l'évolution de la situation. Mais comme ce serait un peu facile et irréaliste de pouvoir réagir immédiatement, la rapidité d'exécution d'une mission dépend de la taille et de la composition des unités : plus un groupement est composite, plus il est difficile de le faire réagir rapidement. Par exemple, il est relativement facile de changer les ordres d'une seule compagnie, mais il est plus difficile de modifier la mission d'un groupement rassemblant une compagnie du 1er bataillon, une compagnie du 3e et un peloton de blindés rattachés. Cette facilité de réaction dépend également du type de mission et de l'engagement de l'unité (au combat, en réserve, en défense passive...). Chaque feuille d'ordre est tenue secrète avant d'être activée.

Ces feuilles d'ordre sont le bonheur du jeu, car on a enfin le sentiment de contrôler ses unités comme un vrai colonel. Chaque feuille comprend une réduction de la carte du module, où il faut noter les axes d'attaque, les lignes de retraite ou de rassemblement, les points de résistance... Seul inconvénient, l'application des ordres est très subjective. Comment définir par exemple qu'une mission a échoué et que les unités sont autorisées à se retirer ? L'attaquant déborde-t-il ou non de son axe d'attaque ? Le concepteur, Dean Essig, invite les joueurs à respecter « l'esprit de leur mission » et à régler les cas litigieux à l'amiable. C'est bien joli mais je doute que sur les points réellement litigieux, les joueurs ne cherchent pas à « interpréter » leurs ordres à leur avantage. Malgré ces imprécisions, les règles de commandement permettent de bien s'amuser et offrent, c'est rare pour un jeu tactique, une dimension stratégique dans la manœuvre des grandes unités.

Manque de rigueur et faiblesses historiques

On le voit, *GD'40* et *Matanikau* disposent d'un système facile d'accès, permettant un jeu rapide, fluide,

et avec plusieurs points forts, même pour des joueurs expérimentés. Néanmoins, cette grande simplicité s'est faite aux dépens de la précision historique et du rendu des combats. Je passe sur les règles quasi optionnelles, comme le combat de nuit ou le soutien aérien, d'une simplicité enfantine. Après tout, personne n'achète ce genre de jeu pour jouer à *Air Force* ; quant aux combats de nuit, à part pour ASL, ils sont toujours traités par-dessus la jambe. Mais de graves lacunes apparaissent et pénalisent l'ensemble. Tout d'abord, l'ordre de jeu au début de chaque phase est déterminé aléatoirement, sans modificateur (pair tu commences, impair je commence). Amusant mais pas très rigoureux.

Plus grave, la cadence de tir des blindés et des canons est déterminée à chaque tir par un dé 6. Le concepteur a la gentillesse d'encourager les joueurs à « déterminer eux-mêmes des modificateurs pour ce jet selon les blindés ». Merci, mais c'est quand même son boulot ! D'autre part, les dommages subis par une unité sont indiqués par des marqueurs de pas de perte. Après quelques tours de combat, chaque unité se promène avec un horrible marqueur de perte sur la tête, et alors là, gare aux mauvaises manipulations et aux erreurs d'empilement.

Enfin, les chars ne peuvent être détruits que par des obus perforants, l'artillerie hors carte ou l'infanterie à moins de deux hexagones (armement antichar inhérent). On ne prend donc pas du tout en compte le fait que les équipages peuvent sortir la tête et offrir des cibles. Autre bizarrerie, les passagers d'un véhicule blindé (type halftrack) ne subissent pas de dégâts quand ce véhicule est détruit. Mais le plus grave est la représentation de l'armement des chars. Chaque véhicule a une capacité d'attaque, soit pour des tirs en zone (contre l'infanterie), soit contre d'autres chars. Mais ce chiffre est le même, ce qui veut dire que les capacités antichars et antipersonnels du canon ne sont pas différenciées, et que les mitrailleuses ne sont pas prises en compte. Cette lacune est réellement lourde de conséquence, car elle ne permet pas de présenter les différences existant entre les véhicules (ce qui va aller en s'amplifiant avec le développement d'autres extensions) et elle désavantage les blindés fortement dotés en mitrailleuses. Un véhicule comme le Pz III, très bien pourvu en mitrailleuses, est représenté avec une puissance de 2, aussi bien contre l'infanterie que contre les chars, la même puissance que le H39 français, très faiblement armé contre l'infanterie.

En plus de ces faiblesses, il y a de nombreuses erreurs historiques sur les matériels, ce qui n'est pas pardurable au niveau tactique. A nouveau, ce sont surtout les blindés qui en pâtissent, car le système ne permet pas de bien faire apparaître les différences existant



entre chaque char. Dans *Matanikau*, les Stuart américains sont plus faibles que les Chi-Ha japonais, alors que c'est exactement l'inverse : leur blindage est presque équivalent mais le canon de 37 long du Stuart est plus performant que le 57 japonais, et il utilise surtout des munitions antipersonnels redoutables contre l'infanterie. Les chars américains sont appelés M3A3, alors que seuls des M3A1 furent employés sur Guadalcanal. Enfin, les deux modèles de blindés japonais, les types 97 et 98, ne correspondent pas au profil du char (mais il s'agit peut-être d'une erreur d'impression). Le profil du type 97 est en fait un type 95, quant au type 98, cette dénomination n'existe pas dans l'armée japonaise et les capacités du char laissent penser qu'il s'agit là d'un type 95, mais le profil est celui d'un 97 (tout le monde a suivi ?). Ce genre d'inexactitude apparaît aussi dans *GD'40* où les capacités des chars moyens français et allemands sont presque identiques, ce qui n'était pas le cas.

Le plaisir du combat tactique renouvelé

Malgré ces imprécisions, les qualités du Tactical Combat Series l'emportent largement sur les défauts. La facilité d'accès et les règles de commandement permettent de se faire réellement plaisir. Il est clair que l'objectif des concepteurs n'est pas d'offrir un système complet et réaliste sur les combats tactiques de la Deuxième Guerre. Par contre, *GD'40* et *Matanikau* offrent une très bonne simulation, certes sans prétention, mais avec des qualités et des atouts dont de nombreux jeux devraient s'inspirer. Malgré les fautes de rigueur, voici enfin un système tactique qui, à l'ombre des plus grands, brille vraiment d'un bel éclat.

Théophile Monnier

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La facilité d'accès au système ; l'originalité des règles de commandement et des feuilles d'ordre.

On regrette

Les erreurs sur certains matériels.

FICHE TECHNIQUE

Deux jeux de stratégie en anglais édités par The Gamer (1993).

Échelle : tactique ; 1 pion = 1 peloton (30 hommes), 1 blindé ou une arme collective et ses servants ; 1 hex. = 115 m ; 1 tour = 20 mn.

Matériel : entre 700 et 800 pions, une carte, 30 pages de règles, 4 à 7 scénarios.

Temps de jeu : 3 à 5 heures selon la taille des scénarios.

Jouabilité en solitaire : très bonne.

Prix : *GD'40* environ 340 F, *Matanikau* environ 300 F.

Asia Aflame Africa Aflame



Australian Design Group frappe fort.

Les amateurs de *Word in Flames* ont à peine digéré les règles révolutionnaires de *Planes in Flames* que débarquent deux nouveaux modules. Le grand-stratégique de la décennie s'en porte-t-il bien ?

De nouveaux horizons en flammes

Ces modules complètent *Wif* en proposant toute l'Inde et la Perse ainsi que le Moyen-Orient et l'Afrique. Il ne manque plus que les Amériques pour faire de *Wif* un jeu réellement planétaire. Les cartes sont à l'échelle de l'ancienne carte Pacifique (1 hex. = 150 km) et il vous faudra agrandir la surface de jeu pour accommoder ces nouveaux territoires.

De nouvelles unités

Pour peupler ces vastes espaces, les concepteurs ont introduit des troupes territoriales. Tous les pays et les colonies en possèdent, ce qui augmente considérablement les capacités défensives des Alliés (puisque ils ont le plus de colonies) qui se voient offrir de l'infanterie dont le coût de production est inférieur de 33% au prix standard et dont la disponibilité est immédiate. L'Italien et l'Anglais vont enfin pouvoir simuler la campagne d'Éthiopie, et le Paris-Dakar

(voire Paris-Le Cap) devient possible quoique difficile.

L'usage des divisions s'est démocratisé (avant, seuls les Anglais, les Américains et les Japonais y avaient droit). Les corps d'armée peuvent donc être séparés en divisions et on peut construire des divisions comme on construit des corps d'armée (avec là encore une réduction de 33%). Il y a des divisions de marine, de blindés, d'alpins, de paras et d'infanterie. L'artillerie (sous forme de brigades) fait son apparition. Il y en a de trois sortes :

l'antiaérienne (les prix ont été revus à la baisse par rapport à *Planes in Flames*), l'antichar et l'artillerie lourde. Une brigade d'artillerie peut s'empiler comme un Q.G. ou une division (ce qui permet de faire des piles de 3 pions) et l'artillerie lourde peut désorganiser de la même manière que les bombardiers tactiques (la puissance de feu de certaines artilleries est l'équivalent des meilleurs Stukas de 1940!) ou encore soutenir défensivement des unités amies adjacentes.

Le concept de « fortification » vient diversifier les options défensives. Pour un coût égal à celui d'une unité de transport, il devient possible de produire un pion fortification qui protège 3 côtés d'hexagones interdisant le blitz et divisant par 2 les facteurs de combat des attaquants.

Les unités navales « amphibies » viennent révolutionner les règles de débarquement. Elles coûtent plus cher que les transports normaux, leur nombre est très limité et elles sont les seules à pouvoir être utilisées par les corps d'infanterie pour débarquer sur une côte hostile. En revanche, il devient possible de débarquer à partir de la zone de mer « I » (c'est-à-dire que l'on peut monter des opérations de débarquement « longue distance » style opération Torch) et les cuirassés peuvent désorganiser les unités ennemies situées sur les côtes. Parmi les nouvelles pièces navales : le Queen Elisabeth, paquebot ultra rapide, capable de parcourir 6 zones maritimes là où les autres unités n'en couvrent que 4.

De nouvelles règles

Outre celles déjà mentionnées, *Asia* et *Africa Aflame* introduisent des règles qui modifient complètement tous les aspects du jeu. Le transport des ressources est révolutionné. Les points de ressource doivent désormais être physiquement transportés par bateau jusqu'à leur port de destination (engagez un comptable pour la gestion des stocks!). Cette règle est extrêmement avantageuse pour les Alliés car les convois sont supprimés et les corsaires deviennent inoffensifs. Comme l'aéronavale neutralise désormais les sous-marins, couler un bâtiment allié relève de l'exploit (ou

d'une sévère incompétence alliée). Résultat : la France et la Grande-Bretagne produisent toujours au maximum de leurs capacités (39 points en tout) tandis que les Germano-Italiens plafonnent à 30.

Pendant ce temps, le Soviétique n'a plus besoin que d'un rapport de force de 2 contre 1 pour déclarer la guerre aux Allemands. À chaque tour, il tire secrètement un jeton numéroté de 0 à 6 qui vient s'ajouter au décompte de ses unités pour le rapport de force fatal. L'Allemand est donc obligé de maintenir une énorme garnison à l'Est pour éviter la guerre sur deux fronts.

La guerre sino-japonaise a été revue. Avant *Asia Aflame*, le Japonais avait droit à une attaque par tour en moyenne. Désormais, à chaque impulsion, il reçoit des points d'action qu'il peut utiliser sur le front chinois. En moyenne, le Japonais est plus actif.

Le temps change plus souvent. Il est désormais déterminé à chaque impulsion, ce qui lisse considérablement les résultats.

Enfin, pour faire bon usage des nouvelles unités, il est possible, lors du placement de faire un échange standard calculé sur la valeur en points de production des unités (exemple : échanger 2 corps blindés d'une valeur unitaire de 6 points contre 3 brigades d'artillerie d'une valeur unitaire de 4 points).

No pasaran

Le résultat de ces innovations qui, à l'évidence, n'ont pas été testées avec toute la rigueur souhaitée, c'est que l'on se retrouve dans une situation type 1914. La plupart des nouvelles règles avantagent grandement les Alliés et du coup la France devient quasi-imprenable. Grâce aux nouvelles fortifications, la ligne Maginot s'étend jusqu'à la mer. La production française étant dorénavant quasi égale à celle de l'Allemagne, chaque hexagone français est défendu par deux corps plus une brigade d'artillerie dont le rôle consiste à désorganiser toute unité allemande ayant l'outrecuidance de se placer à portée.

Dans les airs, l'aviation alliée a vite fait de surpasser quantitativement la Luftwaffe. Et les unités allemandes sur les hexagones côtiers sont impitoyablement désorganisées par les bombardements soutenus des cuirassés de la Navy. Il est grisant, en tant que Français, de voir les assauts allemands se briser sur les lignes de défense tricolores, mais la partie tourne court très vite.

Ces modules ne sont pas au point. Attendons-nous donc aux errata ou aux nouvelles versions. Les Australiens ont le sens du marketing, il ne faudrait pas qu'ils perdent celui du jeu...

Omar Jeddaoui

* Voir CB n° 73.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : les nouveaux théâtres d'opérations.

On regrette : le déséquilibre issu de règles mal testées.

FICHE TECHNIQUE

Deux suppléments en anglais pour *World in Flames*.

Éditeur : Australian Design Group.

Matériel : 8 p. de règles, 4 p. de tables, 200 pions. 1 carte pour Africa, 2 pour Asia.

Prix : environ 210 F chaque.

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

Le plus populaire des jeux de rôle



En
Version
Française

© 1989 TSR, Inc. Les noms de marque et les marques déposées appartenant à TSR, Inc.

Inspirations...



monde barbare où les hommes sont sous le joug de dieux anciens. C'est plein de fureur et de sang, de vie et de magie, plein d'idées à utiliser... Il en est de même pour **Mémoire de sable**, où magie et animaux fantastiques se mêlent. Dans un désert sans fin, l'eau est devenue le bien le plus précieux, compté, rationné. Chacun ne peut en avoir plus que sa part, et doit travailler dur pour cela. Dans **Les feux d'Askell**, c'est l'ensemble des relations qui peuvent se développer au sein d'un groupe disparaté qui est décrit. Comment un troubadour, un voleur, une « courtisane » (hé oui!) et un mercenaire peuvent cohabiter et coopérer... parfois malgré eux. Cet univers typiquement médiéval-fantastique recèle bien des surprises et des idées de scénario surgissent à chaque page. Le scénario est tout tracé dans **Simplificissimus** et il n'y a qu'à le suivre... Mercenaires et voleurs, encore eux, se taillent

BD

Futur glacial

Que se passe-t-il sur **Aldébaran**? Cette petite planète aquatique est le cadre d'événements bizarres qui perturbent la vie des colons qui s'y sont établis. Elle peut aussi être celui de vos prochaines aventures (de type space opera ou *Mega*), avec des animaux extraordinaires et des effets spéciaux.

Retour à la Terre, celle d'après l'Accident... Dans ces deux albums, **Neige** et **Chats**, Convard détaille deux visions cauchemardesques de notre futur. Le froid règne en maître sur de vastes étendues tandis que, dans l'un, les chats succèdent à l'homme en tant que race dominante et dans l'autre, l'humain est toujours présent et tente de survivre. Il doit être possible d'intégrer ces deux histoires en une même aventure, tant les décors sont voisins et les préoccupations similaires. Un univers post-apocalyptique de type *Bitume* devrait rendre tout cela très jouable...

Présent trouble

Je sais bien qu'il n'existe pas, aujourd'hui, de jeu de rôle spécifique pour exploiter ces histoires d'enquêtes contemporaines dépourvues de fantastique, mais c'est tellement bien ficelé que tout meneur de jeu

devrait être capable d'en tirer quelque chose, pour ajouter à son univers favori des intrigues de ce niveau... Sans compter que *Simulacres* vient tout juste d'être réédité (voir Têtes d'affiche).

Un des mes deux chouchous du moment, c'est **Double M**. Cette parodie de polar anglais a tout pour faire vivre une grande enquête à vos joueurs. Jugez plutôt : un chat, un jardinier à canotier, un accident de voiture, des lettres anonymes et quatre mamies qui papotent. Secouez, servez chaud avec un zeste d'humour et d'histoire d'amour, et le tour est joué.

Dans **XIII**, l'identité du héros est (enfin) dévoilée. Cela semble être vrai cette fois-ci, et les auteurs nous emmènent dans la foulée à la découverte de ses ancêtres, à la fin du XIX^e siècle. **Le grand scandale**, c'est l'histoire d'un dessinateur de BD embarqué malgré lui dans une affaire de politique et de mafia. Une toile d'araignée parfaite et une description d'un New York contemporain que l'on pourrait transposer facilement dans un univers cyberpunk. Quant à **Oknam**, son aventure peut servir de toile de fond et d'invitation au voyage. Pourquoi est-elle poursuivie, par qui, et qui en veut à sa vie? Autant de questions auxquelles vos enquêteurs de joueurs devraient pouvoir répondre.

Et quand en plus, le fantastique est au rendez-vous, on ne sait plus où donner de la tête, les idées de scénario viennent toutes seules. Mon deuxième coup de cœur s'appelle **Je suis un monstre**. Deux enfants,

un frère et une sœur, rejetés de tous, vont explorer l'univers de l'étrange et de la communion d'esprit. Ils vont partir voyager dans ce qui semble être l'enfer le plus noir. Monstres et cauchemars garantis! Décidément, Godard et Ribera (ceux du *Vagabond des limbes*), n'ont pas fini de nous étonner et de nous ravir.

Dans **Sang-de-Lune**, il est aussi question de pouvoirs spéciaux, mais l'ambiance, faite de personnages qui pourchassent ceux qui maltraitent les humains et les perversissent, ferait plutôt penser à *Magna Veritas*. Dans le même registre, un collectif propose dix variations intéressantes sur le thème de l'ange, ou du démon, infiltré parmi les hommes. Son titre? C'est **Anges**, tout simplement...

Passé compliqué

Dans ce qui suit, vous pourrez trouver des idées tant de personnages-non joueurs principaux que de seconds rôles très typés. C'est souvent par là que pèchent la plupart des scénarios actuels, les seconds rôles! Dans **Le jeu de pourpre**, un très pauvre paysan et un très riche fils de seigneur font un rêve commun. Cela amène la découverte, pour le lecteur, d'un système complexe de castes basé sur un jeu cruel, et pour les héros, d'un vieux sage, gardien d'une prophétie et perdu dans les montagnes d'un Tibet parallèle. **Celui qui cherche** est le récit d'une quête, celle d'un frère pour sauver sa sœur, dans un

la part belle dans cette aventure d'exploration et de découverte de trésors, en plein XVII^e siècle. C'est l'album qui demandera le moins de travail et d'interprétation au meneur de jeu, tout y est décrit en détail, pièges, énigmes et trésor final. Final? Non... Car la suite est même annoncée, c'est dire si tout est prévu!

André Foussat

Universalis

Le poids des mots

« Allons donc gambiller ce soir de concert et amabilisons ces alambiqueurs dont les billevesées font monter la bisque des plus frisques demoiselles... » Voilà de quoi égayer et relever vos propos lors de vos parties de jeu de rôle se déroulant au XIX^e siècle et même au début du XX^e. Pour **L'obsole** de chez Larousse (286 pages), Alain Duchesne et Thierry Leguay, tels des explorateurs audacieux, sont partis dans les vieux dictionnaires de notre belle langue à la recherche des mots perdus. Ils nous en offrent tout un choix délicieux présenté à la manière d'un théâtre autour de six thèmes originaux : le décor, les acteurs, les affections, les manières, les discours et les coulisses. Sans oublier les illustrations issues des archives de Larousse et qui agrémentent cette balade

La liste de BD

- **Aldébaran**, T1 - *La catastrophe*. Léo; Dargaud. ● **Neige**, T7 - *Les trois crimes de Judas*. Gine et Convard; Glénat.
- **Chats**, T3 - *La ruche*. Convard; Glénat. ● **Double M**, T3 - *Meurtre dans un jardin anglais*. Roman et Meynet; Dargaud.
- **XIII**, T10 - *El cascador*. Vance et Van Hamme; Dargaud. ● **Le grand scandale**, T1 - *New York*. Godard et Ribera; Dargaud.
- **Oknam**, T2 - *Que ta volonté soit faite*. Roels et Renard; Dargaud. ● **Je suis un monstre**. Godard et Ribera; Glénat.
- **Sang-de-Lune**, T2 - *Sang-Marelle*. Dufaux et Nicaise; Glénat. ● **Les enfants du Nil**, T3 - *Anges*. Collectif; Delcourt.
- **Le jeu de pourpre**, T1 - *Le rêve partagé*. Makyo et Rocco; Glénat. ● **Le matin des suaires brûlés**, *Celui qui cherche*. Lukinburg et Tandiand; Soleil.
- **Mémoire de sable**, T2 - *Cité-Morgane*. Dethan; Delcourt. ● **Les feux d'Askell**, T1 - *L'onguent admirable*. Arleston et Mourier; Soleil.
- **Simplificissimus**, T1 - *L'ancre du cerbère*. Guth, Pillot, Seiter, Mercier; Glénat.

délicatement nostalgique d'objets eux aussi disparus et de merveilles que les graveurs de l'époque nous ont légués avec tout ce charme suranné que l'on aime retrouver au détour d'une table de jeu... A noter également que dans cette collection (Le souffle des mots) vous pourrez trouver : **Aperto Libro ou le latin retrouvé** (dictionnaire commenté des expressions latines d'hier et d'aujourd'hui), **Les mots sauvages** (dictionnaire des mots inconnus des dictionnaires), **N'ayons pas peur des mots** (dictionnaire du français argotique et populaire), **La surprise** (dictionnaire des sens perdus), **Les allusions bibliques** (dictionnaire commenté des expressions d'origine biblique)... A consommer sans modération : quand les mots viennent, les idées suivent !

Du coq à l'âne

Les perspectives du mensonge (265 pages) d'Yves Ramonet chez Denoël (Présence du Futur) serait à classer dans la catégorie des... tours de force ! Et cela en est aussi un de tenter de vous l'expliquer en quelques mots sans le déflorer ou le ridiculiser. Parce que si je vous dis que c'est de la veine cyberpunk et que l'un des personnages principaux est ni plus ni moins une réplique exacte de notre bon vieux Roger Rabbit, vous allez vous inquiéter pour ma santé mentale. Et pourtant... Voilà un auteur qui n'a pas peur de mélanger les genres dans un feu d'artifices de sigles absurdes et de situations abracadabrantes. Sans parler d'un style à vous couper le souffle, débridé et plein de trouvailles dignes d'un enfant sauvage. Rien ne semble le retenir... pour notre plus grand plaisir. Avis aux meneurs de jeu : l'histoire peut sans problème servir de base à l'un de vos scénarios. Vos joueurs vont adorer même si, pudiques comme ils sont, ils vous traitent de tous les noms d'oïseaux, désespérés par le destin que vous leur réserverez. Ingrats !

Pour les fans seulement !

L'édition récente en cassette du film de David Lynch, **Twin Peaks, les sept derniers jours de Laura Palmer**, me permet de vous rappeler que la série des 29 épisodes télé a été également éditée en 10 cassettes vidéo. Et si vraiment vous en voulez encore, précipitez-vous sur les deux livres parus chez Presses Pocket : **L'autobiographie de l'agent très spécial Dale Cooper** (220 pages) et **Le journal secret de Laura Palmer** (281 pages). Vraiment pour les inconditionnels ou pour ceux qui veulent en comprendre un peu plus pour ne pas mourir complètement idiots. C'est un voyage hors du commun dans l'univers très particulier de ce cher David qui s'est donné les moyens d'offrir à notre perspicacité des mystères bien mystiques sur fond de soap opera américain des plus réussis. D'ailleurs rien ne vous empêche de faire évoluer des personnages de votre cru dans ce coin reculé et plein d'ombres des États-Unis. Pour ne pas en finir avec la vidéo, à noter que Warner Home Video nous a gratifiés de la sortie en version originale du **Blade Runner** longue durée tirage limité. S'il en reste encore près de chez vous,

faites-en un stock ! Il y a comme cela des classiques qu'il est impératif de voir, relire et re-revoir. De la grande science-fiction ! Une ambiance dense, des personnages bien amenés, une musique adéquate, de l'action comme il faut, la recette peut paraître simple alors pourquoi ne peut-on pas en déguster plus souvent des comme ça ? Hein, dites ?

Finissons en musique

Voici une liste qui n'a rien d'exhaustif mais qui pourra être au moins indicative, ou vous permettre d'étendre votre gamme des disques (ou cassettes) qui accompagneront à merveille vos parties se déroulant au Moyen Âge (idéalisé ou historique). Tout d'abord **Musique en Aquitaine au temps d'Aliénor** aux éditions Plein Jeu, idéal si vous voulez faire évoluer vos joueurs à la cour de cette grande dame. Vous pouvez aussi les faire voyager vers une autre cour à une époque plus tardive et les faire danser et chanter sur les airs de **La cour du roi René** aux éditions Arion. Du XII^e au XVI^e faites-leur découvrir la Catalogne avec **Le Moyen Âge catalan** chez Harmonia Mundi (collection Musique d'abord). Enfin, pour les grands voyageurs que les étendues d'eau ne rebutent pas, en route pour la découverte de la **Medieval English Music** des XIV^e et XV^e siècles chez Harmonia Mundi (collection Musique d'abord, encore). Vous pouvez également profiter de l'éclectisme d'un album intitulé **Songs of Chivalry**, qui regroupe des chansons de tous horizons et de toutes époques (s'étalant du XI^e au XIV^e siècles) et qui comme son nom l'indique fera découvrir à vos valeureux chevaliers une autre musique que celle de leurs épées s'entrechoquant. Puisqu'elle est censée adoucir les mœurs...

Nathalie Achard

Science-fiction Fantastique

Les vampires se suivent...

Deux romans concernant les vampires ont été publiés à quelques mois d'intervalle dans la collection Terreur. Or, curieusement, les deux titres en question auraient tout à fait – eu égard à leur date de publication initiale – pu servir de source d'inspiration aux créateurs du jeu *Vampire*. Et, même si ce n'est pas le cas, ils constituent pratiquement des scénarios prêts à jouer, au prix de quelques modifications mineures pour les faire coïncider avec les règles du jeu de rôle en question. **Le sang d'immortalité** (1988) de Barbara Hambly, voit un professeur d'Oxford, ancien agent secret, enquêter sur les agissements d'un mystérieux chasseur de vampires, qui décime les mort-vivants de la capitale anglaise. Le tout se déroule à Londres en 1907, avec un passage par Paris – et ses catacombes – fort bien venu. La société des vampires est hiérarchisée, les deux villes visitées se trouvant sous la coupe d'un puissant mort-vi-

vant qui, seul, peut accorder l'autorisation d'engendrer de nouvelles créatures de la nuit. L'ambiance d'époque y est très réussie et la fin ajoute une touche de science-fiction tout à fait excitante, avec la révélation de l'identité du meurtrier pas si surnaturel que cela.

(Pocket « Terreur » 9101.)

Contrat sur un vampire (1981) de Garfield Reeves-Stevens est un autre cocktail mêlant une atmosphère fantastique, l'efficacité du thriller et une hypothèse de départ science-fiction, plutôt dans le registre de *L'échiquier du mal* (1), de Dan Simmons – avec une intrigue planétaire à la clef. De mystérieux individus confient à un tueur la mission d'abattre une femme très dangereuse. Il découvre que celle-ci est une vampire, tout comme ceux qui veulent sa mort, lesquels appartiennent à une organisation à l'échelle mondiale fort semblable à la Camarilla du jeu. Les autres protagonistes de cette affaire fort compliquée sont des assassins jésuites – avec un penchant pour le lance-flamme – et un service spécial du ministère de la Défense états-unien. L'ensemble est assez violent mais bien mené, avec une explication finale tordue à souhait.

(Pocket « Terreur » 9099.)

Coup double

Avec ses deux derniers romans, Jean-Marc Ligny prouve une fois de plus, s'il en était besoin, son refus de s'enfermer dans un style, une école ou une « manière ». Dans **Cyberkiller**, il aborde franchement le cyberpunk (2), avec un thriller haletant qui se déroule dans un monde où la plupart des gens, disposant d'une console virtuelle, passent leur temps dans le cyberspace. La brièveté du roman – un écueil commun à tous les livres de la collection – ne permet malheureusement pas une description détaillée de l'univers en question, mais suffit cependant pour tracer les grandes lignes. Un excellent roman d'aventure qu'il est difficile de lâcher avant la dernière ligne – et un scénario palpitant en perspective pour le MJ qui aura le bon goût de l'adapter.

(Fleuve Noir « Anticipation » 1933.)

La Mort peut danser relève, lui, du fantastique le plus pur. S'inspirant des légendes celtiques irlandaises, Ligny conte l'histoire d'une « file » (3) du XII^e siècle, brûlée vive par les Normands, qui revit dans les années 80 à travers la chanteuse d'un groupe étrange, lequel a bien entendu Dead Can Dance pour modèle. Ce roman possède deux incontestables points forts : une ambiance fort réussie, faite d'un savant mélange de magie et de mystère, et une documentation rigoureuse, parfois un tantinet envahissante mais ô combien passionnante. A lire en écoutant Dead Can Dance, naturellement.

(Denoël « Présence du Fantastique » 35.)

Nouvelles d'ailleurs et de demain

Le nez de Cléopâtre est le titre (bien entendu inspiré de la fameuse phrase de Pascal) d'un recueil de nouvelles de Robert Silverberg, qui toutes s'attachent à l'évocation d'uchronies, c'est-à-dire d'univers où l'histoire a divergé par rapport à celle

que nous connaissons. Parus originellement entre 1959 et 1989, les six textes en question donnent une bonne idée de l'itinéraire littéraire de Silverberg – dont *Tombouctou à l'heure du lion* (4) et *Entre un soldat, puis un autre confinant au chef-d'œuvre*. Vous ne regretterez pas vos 129 F !

(Denoël « Présences ».)

Pagaille au loin, quatrième recueil de nouvelles de Jack Vance chez Pocket, ne surprendra guère les lecteurs familiers de cet auteur. Composé de textes datant pour la plupart des années 50, ce volume possède un agréable parfum du *Galaxy* de la même époque, où les meilleurs auteurs de SF jouaient adroitement avec les clichés et archétypes du genre, pour le plus grand plaisir des lecteurs.

(Pocket « Science-fiction » 5404.)

Avec **Futurs, mode d'emploi**, continue la publication de nouvelles extraites d'*Isaac Asimov's SF Magazine*, l'une des plus importantes revues américaines. Points forts de cette anthologie : un texte passionnant de Mike Resnick (5) et une nouvelle temporelle envoûtante de Kristine Kathryn Rush.

(Pocket « Science-fiction » 5378.)

Sous le titre évocateur **Les savants fous**, vient de paraître un pavé de moins de vingt-sept textes sur le sujet, de Mary Shelley à Edgar Poe, de Stevenson à Arthur Machen, de Maupassant à Jules Verne. Des idées – démentées – en vrac pour 145 F seulement.

(Presses de la Cité « Omnibus ».)

Un doigt de fantastique

Sacrifices aztèques, de Graham Watkins, nous plonge dans les États-Unis de la fin des années 60. Un professeur d'université découvre que la femme qu'ont aimée son père et son grand-père vit à New York, toujours aussi jeune et belle. S'appuyant sur une documentation copieuse, l'auteur en profite pour faire miroiter aux yeux du lecteur quelques légendes aztèques bienvenues, tout en posant un regard froid et désabusé sur la société américaine de l'époque. Un livre intelligent et bien mené, avec un côté clinique qui n'a rien de déplaisant. On me permettra seulement de demander si les « babas cools » et la « punkette » qui y apparaissent brièvement sont des inventions du traducteur ou une faute d'inattention de l'auteur.

(J'ai Lu « Épouvante » 3603.)

(1) Denoël « Présences » (2 vol.).

(2) Qu'il avait déjà effleuré au Fleuve Noir avec sa série des « Voleurs de Rêves » (6 vol.).

(3) « Voyants » qui ont tendance à remplacer les druides à l'époque chrétienne.

(4) Qui se déroule dans le même univers que « La porte des mondes » (Pocket « Science-fiction »).

(5) Auteur d'« Ivoire » et de « Santiago » (Denoël).

Roland C. Wagner

Debriefing

Vampire 94 à Obernai

La première édition du Festival d'Obernai, manifestation multimédia (organisée par Jean Millemann du 21 au 28 janvier) dont le thème changera chaque année, était consacrée aux vampires, avec pour invités les écrivains Norman Spinrad, Pierre Pelot, Jean-Marc Ligny, Gilles Dumay et votre serviteur. Étaient également présents les semiprozines *Planète à vendre!* et *Antarès*. Voilà pour l'aspect littéraire de la chose. Côté cinéma – avec des films allant du *Bal des vampires* au *Dracula* de Coppola – a connu un franc succès.

Dans le domaine des jeux de rôle, la journée et la nuit du samedi étaient consacrées au championnat de France de... si vous avez répondu *Vampire – La Mascarade*, vous avez gagné. MJ, joueurs et organisateurs se sont accordés à dire que les parties, où l'interprétation était favorisée plutôt que le jet de dés, furent d'un très haut niveau. Lors de la remise des prix, à 7 heures le dimanche matin, les malheureux gagnants durent ingurgiter une boisson dénommée « sangpagne », qui leur a laissé un souvenir... impérisable. Autre point fort : le grandeur-nature du mardi soir, organisé par le club des Chevaliers du Rêve, qui a vu humains et vampires s'affronter, avant de s'allier pour assister à la mise à mort du Prince local dans les ruines d'un château. Une bonne mise en scène pimentée d'événements imprévisibles et d'improvisations ; vous avez définitivement raté quelque chose si vous n'avez pas vu Jean-Pierre Moumon, l'éditeur d'*Antarès*, arpenter les rues médiévales de la ville, des morceaux de bois plein les bras, en clamant : « Maison Vlad – des siècles d'expérience ! »

Parallèlement, pendant toute la durée du festival, tout un chacun pouvait, entre autres, se faire maquiller en mort-vivant, ou contempler les magasins participant au concours de vitrines. Le taux de participation des commerçants était d'ailleurs tout à fait exceptionnel – avec une mention toute particulière pour l'assureur qui, non content de rebaptiser sa boutique *Dracul'Assurances*, faisait signer des contrats vraiment spéciaux aux vampires et, surtout, avait inventé le fameux sangpagne signalé plus haut !

Tous ces éléments ont grandement contribué à créer une atmosphère propice à l'évocation des créatures des ténèbres, idéale pour mettre les joueurs dans l'ambiance, tant pour le tournoi que pour le GN. On en arrivait même à avoir l'impression que toute la ville était entraînée dans un jeu de rôle, ce qui, en un sens, était le cas.

L'année prochaine, les extraterrestres remplaceront les vampires dans les rues d'Obernai, le thème du prochain festival étant en effet les



Photos Éric Lesueur



Faux cimetière reconstitué pour la manifestation... Dans un cercueil prêté par une entreprise de pompes funèbres, chacun pouvait poser pour la postérité.

créatures de la SF. J'ai comme l'impression qu'on ne va pas s'ennuyer.

Roland C. Wagner

Magic : les rencontres

Les deux premiers tournois de *Magic: The Gathering* sur la place de Paris ont été organisés mi-février et début mars par l'Œuf cube, qui avait pour l'occasion entièrement mobilisé le café voisin afin d'y entasser les concurrents : 55 le premier samedi, 72 le second, où il fallut refuser du monde. Premier constat : malgré les disparités d'épaisseur entre les paquets des joueurs, une fois passés les éliminatoires, les cinq parties de finale ont été remarquablement équilibrées.

Il faut signaler que l'Œuf cube avait introduit quelques limitations : pas plus d'un terrain double, pas plus de quatre cartes similaires, et certaines cartes en un seul exemplaire. Les enjeux des parties n'étaient pas mis par les joueurs eux-mêmes mais par la boutique, qui entre ces mises et les paquets offerts en prime, a distribué entre les deux week-ends plus de deux mille cartes !

Le vainqueur du second tournoi, Igor Minosa, qui ne joue que depuis un mois et demi, a bien voulu nous livrer sa méthode : un petit paquet de 72 cartes noires, rouges et blanches (et juste quelques singes verts tirés des *Arabian Nights*), avec tous les terrains doubles autorisés, et beaucoup de petites créatures qui ne coûtent qu'un

point d'invocation et attaquent avec opiniâtreté, protégées par quelques terrors et lightning bolts...

Convention de fanzines au lycée Camille Cée

Près de mille cinq cents visiteurs sont venus discuter de leur passion avec leurs fanéditeurs préférés durant ce week-end organisé par Icham Badran dans les locaux du lycée Camille Cée, dans le XV^e arrondissement de Paris.

Dans une première salle, assez sereine, se côtoyaient les zines de jeu de rôle et de SF... et quelques tables de jeu. Séparée par un sas, la seconde salle accueillait les zines de BD, avec une bonne part de fans de mangas et de dessins animés japonais venus avec leur équipement audio-vidéo complet. Autant dire que cette salle bourdonnait du tumulte des discussions qui tentaient de couvrir les vidéos, le tout dans une ambiance de fête.

Le dimanche soir, un débat sur l'avenir de la BD a fait salle comble. Pensez, les trois quarts de l'auditoire étaient composés de... jeunes dessinateurs. Le débat était animé par trois spécialistes : François Jacques, du zine *l'Effet Ripobe* pour les comics, Mac Plane du *Goinfre* pour la BD européenne, et un membre d'*Animeland* pour les mangas, qui de toute évidence ont attiré les plus

enthousiastes des visiteurs. Cet engouement pour les BD japonaises a souligné l'avantage d'une culture où l'écriture est tellement proche du dessin que : a) le nombre de gens qui savent dessiner est pharamineux ; b) le dessin, et donc la BD, ne sont pas confinés à un style littéraire, mais naturellement omniprésents, et ce jusque dans les livres techniques ou les manuels de cuisine de la ménagère !

Souvenir impérial

Les jeux diplomatiques et historiques ont pris leurs habitudes dans les locaux somptueux de la mairie du XV^e arrondissement de Paris. Les 12, 13 et 14 mars, plusieurs rencontres s'y juxtaposèrent (en s'entremêlant, lorsqu'un concurrent malheureux, éliminé d'une compétition, en profitait pour tenter sa chance dans l'autre...). La plus importante était cette fois la IV^e Coupe de France de Diplomatie, avec 78 inscrits, bien entourée par la Coupe de France de wargame (sur *Hastings*), la Coupe de France de Figurines (sur *Héroïka*), et trois trophées : le Trophée Manstein sur *World in Flames*, le trophée Cambronne sur *Empires in Arms*, et enfin le Trophée Gilgamesh sur *Civilisation*.

Les joueurs du Touquet, fief du créateur de *Héroïka*, n'auront pas eu à regretter le déplacement, puisque, en sus de leur victoire, ils ont motivé les joueurs parisiens pour la création

Tournoi de Magic : effervescence ludique dans la salle, marchandage fébrile sur le trottoir.



Photos P. Rosenthal





PARIS

75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles	Tél. 43.26.79.83
75015 PARIS - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur	Tél. 47.34.25.14
75017 PARIS - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier	Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE

91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora	Tél. 64.97.81.74
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac	Tél. 42.83.52.23
77000 MELUN - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin	Tél. 64.09.21.36

PROVINCE

13100 AIX EN PROVENCE - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne	Tél. 42.38.54.00
80000 AMIENS - GAI JOUET-JEUX, 28, rue Noyon	Tél. 22.92.49.56
49100 ANGERS - SORTILEGES, 35, rue Baudrière	Tél. 41.88.96.96
74000 ANNECY - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac	Tél. 50.51.58.70
84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 15, rue des Lices	Tél. 90.85.33.57
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie	Tél. 59.59.03.86
34500 BEZIERS - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX, 10, rue Casimir Péret	Tél. 67.49.02.35
29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven	Tél. 98.44.25.30
33000 BORDEAUX - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles	Tél. 56.44.22.43
18000 BOURGES - MERCREDI, 22, rue d'Auron	Tél. 48.24.49.90
14000 CAEN - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras	Tél. 31.85.93.70
50100 CHERBOURG - STRATEGIE, 10, rue au Blé	Tél. 33.01.21.15
49400 CHOLET - SORTILEGES, 10, rue du Commerce	Tél. 41.58.31.25
63000 CLERMONT FERRAND - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin	Tél. 73.93.44.55
21000 DIJON - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin	Tél. 80.65.82.99
27000 EVREUX - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt	Tél. 32.31.04.41
38000 GRENOBLE - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat	Tél. 76.87.93.81
17000 LA ROCHELLE - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames	Tél. 46.41.49.29
76600 LE HAVRE - LE DEMON DU JEU, 92, rue du Docteur Vigné	Tél. 35.41.71.91
72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale	Tél. 43.23.96.81
59000 LILLE - LE FURET DU NORD, Place du Général-de-Gaulle	Tél. 20.78.43.24
87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie	Tél. 55.34.54.23
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay	Tél. 78.37.75.94
13006 MARSEILLE - DRAGON D'IVOIRE, 64, rue Saint-Suffren	Tél. 91.37.56.66
57000 METZ - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République	Tél. 87.74.95.58
03100 MONTLUÇON - LABYRINTHE, 62, rue Grande	Tél. 70.28.29.01
34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR, 8, rue Cauzit	Tél. 67.60.81.33
54000 NANCY - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie	Tél. 83.40.07.44
44000 NANTES - BROCELIANDE, 2, rue J.-J.-Rousseau	Tél. 40.48.16.94
11100 NARBONNE - L'ECHIQUIER D'OC, 16, rue Droite	Tél. 68.65.32.54
06000 NICE - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo	Tél. 93.87.19.70
30000 NIMES - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands	Tél. 66.76.20.04
45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Château	Tél. 38.53.23.62
64000 PAU - FALINE, Espace Base 4, 11, rue Samonzoet	Tél. 59.83.78.78
66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 7, rue Petite la Monnaie	Tél. 68.34.12.44
86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud	Tél. 49.41.52.10
29000 QUIMPER - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent	Tél. 98.90.40.50
51100 REIMS - DOMINO, 26, rue de l'Étape	Tél. 26.47.79.91
35000 RENNES - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils	Tél. 99.31.09.97
76000 ROUEN - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon	Tél. 35.71.04.72
42000 SAINT-ETIENNE - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération	Tél. 77.32.46.25
35400 SAINT-MALO - SORTILEGES, 42, rue Ville Pépin	Tél. 99.81.21.50
44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD, 60, Centre République	Tél. 40.22.58.64
67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 12, rue de la Grange	Tél. 88.32.65.35
65000 TARBES - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse	Tél. 62.44.17.53
31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille	Tél. 61.23.73.88
37000 TOURS - POKER D'AS, 6, place de la Résistance	Tél. 47.66.60.36
10000 TROYES - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand	Tél. 25.73.51.86

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren	Tél. 32.2734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence	Tél. 071.311955
CANADA - 4408, ST-DENIS - MONTREAL - LE VALET DE CŒUR, P.QUE H2J 2L4	Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette	Tél. 19.41.22.734.25.76

(jusque dans ces choix stratégiques d'équipe, étape après étape), capable de satisfaire des cyclophiles pointilleux (il y en avait dans le jury) et de faire oublier l'heure du repas à des tourphobes convaincus (il y en avait aussi), le tout sans décourager ceux que les jeux de simulation effrayent.

Ensuite les « stratégiques » (que nous autres rôlistes et wargameurs appelons plutôt jeux de pions). *Troika*, un « Morpion » où l'on choisit sans cesse entre avancer ses pièces, faire reculer l'adversaire ou simplement le bloquer sans être bloqué soi-même. *Colonia*, où les gros pions faibles se soulèvent pour révéler le pion « moyen » qu'ils contenaient, ces derniers faisant de même avec les petits pions les plus forts ; une idée diabolique. *Counterpoint*, un jeu de parcours tactique où le grand plaisir est de faire des vacheries à son voisin (sans pour autant oublier de gagner). Et enfin *Les chenilles*, un jeu de blocage réciproque, dont on comprend mieux l'inspiration lorsqu'on sait qu'au départ son thème était les embouteillages !

Le palmarès

Gobelet d'or : *Condottiere*, de Dominique Ehrhard.

Dé d'or : *Troika*, de Florian Guzek et Laurent Escoffier.

Pion d'or : *Colonia*, de Sylvie et Michaël Aguilar, et Stéphane Medioni.

Gobelet d'argent : *Counterpoint*, de Victor Lucas.

Dé d'argent : *Froggle*, de G. Fournial.

Prix des jeux de simulation : *La Grande Boucle*, de Claire Alleard et Jean Hemery.

Pion d'argent : *Les chenilles*, de Pascal Rivière, Bruno Claval et Olivier Jousselin.

Prix spécial jeunesse : *Déguizanim*, de Françoise Seigneuret.

En vous rappelant que d'avoir été primé au concours de Boulogne-Billancourt a certainement bien aidé *Terrain vague* à voir le jour (par exemple), nous signalons à tous les créateurs que le concours international des créateurs de jeux de société est ouvert aux jeux non édités, de créateurs français ou étrangers, sans limite d'âge, que les maquettes seront reçues du 2 mai au 9 juillet 1994, et que pour en savoir plus, le mieux est de vous renseigner en écrivant à : 15^e Concours de créateurs de jeux, Centre culturel, 22 rue de La Belle-feuille, 92100 Boulogne-Billancourt, ou en téléphonant au (16-1) 47.12.72.85.

Didier Guiserix

Cannes : Farniente au pays des As d'or

Si le ciel radieux régnant sur la Croisette restait insensible aux temps de crise, les restrictions budgétaires, elles, ont ramené l'ouverture du festival à cinq jours au lieu de la semaine habituelle, entraînant une dimi-

d'une association consacrée à ce jeu. Côté *Hastings*, deux faits sont à mentionner : d'une part, le jeu s'est révélé particulièrement équilibré, et les parties ont été très serrées.

Ce qui n'a pas empêché Omar Jeddaoui, venu le vendredi en visiteur, d'éliminer complètement son adversaire saxon du plateau de jeu (voilà qui est un peu démoralisant à la veille d'une compétition). D'autre part, depuis que le jeu est testé et pratiqué, c'était la première fois, et durant la finale, que le pauvre roi Harold était tué par un archer de Guillaume (alias Frédéric Bey).

Petit clin d'œil : mais à quel jeu de cartes se livraient donc ces deux joueurs au fond de la salle en attendant les résultats ?...

Des noms !

Voici un bref aperçu des classements.

● **Diplomatie :** 1^{er} Cyrille Sevin (110,78), 2^e Paul-Louis Gibert (102,50), 3^e François Doucet (90,47), 4^e Frédéric Chanfraud, 5^e Philippe Merlet, 6^e Stéphane Gentric, 7^e Alain Hirsch, 8^e Thomas Sebeyran, 9^e Louis-Clément Azais, 10^e Philippe Castets, 11^e Vanshoka Kiem, 12^e Philippe Gendron, 13^e Bruno-André Giraudon/Mikei Moussellainen, 14^e David Attias, 15^e Emmanuel Lorge...

● **Coupe de France de wargame :** 1^{er} Frédéric Bey (dit « le régicide »), 2^e Dominique Marshal, 3^e Julien Chapaz.

● **Coupe de France de figurines sur Héroïka :** 1^{er} Nicolas Dugouy, 2^e Jean-Christophe Perné, 3^e Frédéric Marez.

Concours des créateurs de Boulogne-Billancourt

Lorsqu'on est juré d'un concours sérieux, on se doit d'aller au bout des choses. Et s'il n'y a rien de pire que de devoir jouer jusqu'à la fin à un jeu rébarbatif, quelle félicité que d'être plusieurs jours durant obligé de tester des jeux tous plus excitants les uns que les autres. Certaines années sont meilleures que d'autres, et 94 est de celles-là. Ce qui ne fait que multiplier le mérite du Gobelet d'or décerné à *Condottiere*, ou - c'est une image qui n'engage que moi - « comment mêler les interactions d'une partie de *Diplomatie* et l'ambiance de la partie de cartes de *Marius* (« Tu me fennds le cœur !) avec un matériel d'une simplicité déconcertante et d'une esthétique rare ». De plus, il faut le rappeler, les jeux sont testés sur maquette, de manière anonyme. Aussi, lorsque les verdicts sont rendus et que les jurés s'exclament qu'il faut absolument que ce jeu trouve un éditeur, c'est un vrai plaisir que d'apprendre que celui-ci est déjà prévu (sans doute pour l'été) chez Eurogames. A guetter.

Cet enthousiasme pour le Gobelet d'or ne doit pas faire oublier les autres lauréats. D'abord *La Grande Boucle*, une véritable simulation du Tour de France

Jouez votre meilleur rôle: celui du futur abonné, fidèle à Casus Belli!



1 an,

6 numéros

175 F

seulement au lieu
de 210 F (*) + 1 hors-série
en prime (**)

2 ans,

12 numéros

330 F

seulement au lieu
de 420 F (*) + 2 hors-série
en prime (**)

Bulletin d'engagement au rôle du futur abonné fidèle à Casus Belli

à retourner à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Cochez SVP

**Oui, je m'abonne pour 1 an à Casus Belli
(6 numéros) pour 175 F seulement au lieu
de 210 F (*) + 1 hors-série en prime (**).**

**Oui, je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli
(12 numéros) pour 330 F seulement au lieu
de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**).**

Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

nution du nombre de visiteurs (environ 50 000 tout de même!) venus assister aux différents tournois et animations sur les jeux de société (plus d'une centaine de jeux en démo). Les jeux de simulation n'étaient pas oubliés: grâce à l'initiative de Joseph Loblado de l'Académie de stratégie de Cannes, de nombreuses démonstrations et initiations de figurines antiques et médiévales étaient organisées, tandis que le club « Jeux, tu, il », représenté par Christophe Boelinger, « Wharhamerisait » à grand renfort d'armées dans des ruines sinistres et des plaines dévastées par le souffle de la guerre. Notons la présence de Nicolas Pilartz, l'auteur de *Hastings* (jeu de la Coupe de France de wargame, paru en encart de notre hors-série n° 9 *Jeux de Stratégie*, disponible en boutique et par correspondance, merci de votre attention), qui a entraîné de futurs wargameurs sur son jeu et sur *Koursk*.

Côté rôle, le 7^e Triathlon cannois du rôle organisé par l'association « Les Trois Cercles » s'est achevé par la

victoire de Sylvain Renault et Laurence Hazebrouck. Seul regret, la situation excentrée de la salle des rôlistes, hors du circuit des chaland.

Le moment fort du festival, c'était comme chaque année la soirée privée organisée pour la remise des As d'or, dans les salons du Majestic où un orchestre sorti tout droit des années vingt a ménagé le suspens tout au long de la nuit.

C'est encore Ludodéline qui décrochait la timbale avec l'As d'or du jeu de société pour *Terrain vague*, Jeux Descartes étant récompensé de l'As d'or du jeu de simulation pour *Barbe noire*, version française du jeu d'Avalon Hill.

Le festival s'est terminé par un tournoi de *Formule Dé* et une bourse aux jeux, et sur des interrogations: les restrictions budgétaires vont-elles s'arrêter là? Les jeux de rôle trouveront-ils un emplacement qui favorise mieux l'initiation? A suivre en 95 pour un nouvel épisode du Festival des jeux! ■

Cercle d'initiation Casus Belli

Voilà, ça démarre. En fait, pas tout à fait...

Nous avons suffisamment de candidatures, mais certains clubs ne nous ont pas encore renvoyé certains renseignements indispensables. Du moins voit-on déjà les cinq ou six premiers clubs qui auront la joie d'essayer les plâtres avec nous (tous seront contactés par courrier). Mais vous ne trouverez les adresses et le coup d'envoi officiel des cercles d'initiation que dans le Casus Belli n° 81, puisqu'il faut encore que les clubs concernés reçoivent le matériel de démo, et que se fassent les derniers réglages, comme l'approbation des scénarios employés... La suite au prochain numéro.

CLUBS

● **Lyon.** Le club *Les Lances croisées* ouvre ses portes tous les samedis après-midi (sauf vacances scolaires), à la MJC Vieux Lyon, 5 place Saint-Jean, Lyon V^e. On y joue à *Ambre*, *Star Wars*, *AD&D*, *Warhammer JdRF*, *Warhammer Battle* et *Magic: The Gathering*... L'inscription est gratuite jusqu'en septembre.

☎: (16) 78.42.48.71 (les samedis entre 14h et 19h).

● **Lyon.** *Alteratio Realitatis Lyon* (association de grandeur-nature) change d'adresse. Vous pouvez dorénavant contacter le secrétariat chez M. Ramsès Perrin, 26 chemin des Décines, 69680 Chassieu.
☎: (16) 72.05.72.66 (heures de bureau).

● **Montpellier.** À l'occasion de ses dix ans, le club *Les forces du Chaos* (jeux de rôle, de plateau, de guerre) va organiser une manifestation avec tous ses membres. Que les anciens et les nouveaux contactent la MPT Antoine de St-Exupéry, allée du Briol, 34000 Montpellier.
☎: (16) 67.07.94.42.

INITIATIVES

● **L'heure ludique** est une émission sur RFJM (Radio Fréquence Jeunes Montluçon) 92.3 Mhz qui a lieu tous les mercredis de 17h à 18h, et qui présente à chaque fois un jeu ou un type de jeu. Pour participer à une émission, passer une annonce, appelez au (16) 70.29.71.29 (du lundi au vendredi de 9h à 19h).

● **Alain Borrel**, ancien président de l'association de grandeur-nature *Balanoï*, se propose de faire une lettre bimensuelle d'information sur les grandeur-natures, afin de servir de bulletin de liaison et d'info. Le premier numéro de **G News** est disponible contre une enveloppe 13x18 timbrée, à adresser à Alain Borrel, 49 rue de la Chine, 75020 Paris. ☎: (1) 43.58.53.94.

Dans le premier numéro, vous trouverez une liste de 33 clubs et associations organisant des grandeur-natures.

● **La Niche du Dragon** organise régulièrement des parties de démonstration dans ses locaux, pour faire découvrir le jeu de rôle aux néophytes. Elle cherche actuellement des **investisseurs motivés** pour lancer une activité de maison d'édition. ☒: La Niche du Dragon, 67 rue Charles de Gaulle, 91440 Bures-sur-Yvette. ☎: (1) 69.07.02.49. ■

Abonnez-vous dès aujourd'hui à Science & Vie Junior.

Dès l'entrée au collège,
SCIENCE & VIE JUNIOR
est le magazine de toutes
les découvertes.
Il vous explique
de manière claire et précise
les dernières avancées
des sciences et des techniques,
et vous fait vivre en direct
la fantastique aventure de
l'Homme et de sa planète.
S'abonner aujourd'hui
à **SCIENCE & VIE JUNIOR**
c'est une façon intelligente
de se faire plaisir
tout en se préparant
efficacement à sa vie
d'adulte de demain.



BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner avec votre règlement à SCIENCE & VIE JUNIOR 1, rue du Colonel Pierre Avia 75 503 PARIS CEDEX 15

OUI
JE
M'ABONNE

1 an à **SVJ / 11 N° : 223 F**

au lieu de 245 F*.

. Ci-joint mon règlement à l'ordre de **SCIENCE & VIE JUNIOR**

**VOUS POUVEZ AUSSI VOUS ABONNER
SUR MINITEL EN TAPANT 3615 ABON**

En application de l'article L.27 du 06/01/78, les informations demandées dans votre bon de commande sont nécessaires au traitement de ladite commande. Les catégories de destinataires sont uniquement celles liées à l'exécution du contrat et aux services associés du Groupe. Vous pourrez accéder aux informations et procéder éventuellement aux rectifications nécessaires.

OFFRES VALABLES JUSQU'À FIN 1993 ET RÉSERVÉES À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE RCPARIS B 572 134 773

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

ANNÉE DE NAISSANCE _____

*Prix de vente chez votre marchand de journaux.

Casus 80

Calendrier

Nouvelles du Front

« **Présent** » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilants – ; « **Futur** », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « **Côté jardin** » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Landes. Maintenant. Radio France Landes (98.8, 100.5 et 103.4 Mhz) diffuse tous les trois premiers samedis du mois, de 17h à 18h, une émission où une personnalité joue le rôle d'un aventurier dans une aventure interactive. Jusqu'à juin, un jeu de rôle Simulacres sera offert chaque semaine à un auditeur.

Villeurbanne. 1^{er}4 avril. Le Cluji et Les contrées du rêve organisent un **tournoi à thème futuriste** : *Les nuits chrome*. Au programme : jeu de rôle cyberpunk, Full Metal Planète, jeux de figurines historiques. Le lieu : l'INSA de Lyon, 20 avenue A. Einstein, 69621 Villeurbanne.

Paris. 1^{er}4 avril. La Mare aux Diables organise son troisième **cyberkiller** : *Neuro-système 6-9*. ☎ : (1) 43.70.99.02.

Région parisienne. 1^{er}22 avril. La tribu de Meth'kaff organise un **grand killer** portant sur un vol de disquettes. ☎ : Jeudereu S.N.C., 4 rue des Groux, 78440 Gargenville. ☎ : (1) 30.42.72.41.

Rouen. 2 avril. Le club jeu de rôle de l'INSA de Rouen organise la **9e nuit des alchimistes du mont Saignan**. Au menu : Rêve de Dragon, L'appel de Cthulhu, Star Wars, Pendragon... Le lieu : Hall d'accueil de l'INSA, à Mont-Saint-Aignan (en face de la place Colbert). ☎ : Jérôme au (16) 35.76.30.38.

Annemasse. 2 avril. La Compagnie des dragons organise sa **17e convention franco-suisse de jeux de simulation** à la MJC Centre Annemasse, 3 rue du 8 mai 1945. ☎ : (16) 50.36.03.91.

Épinay-sur-Orge. 2 avril. Le club Strip organise *Love never dies*, un **tournoi de jeu de rôle** sur AD&D et Cthulhu. ☎ : Swan au (1) 64.48.73.40.

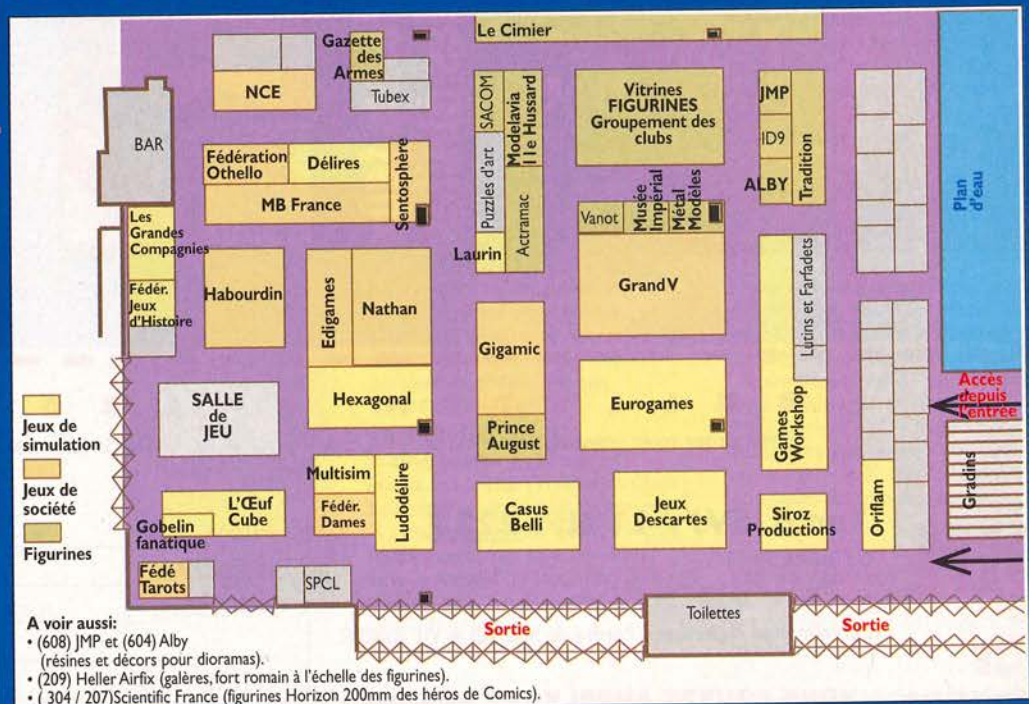
Combes-la-Ville. 2 avril. Un **tournoi de jeu de rôle** est organisé sur AD&D, Magna Veritas, Star Wars, L'appel de Cthulhu. ☎ : (1) 60.60.04.83.

Agde. 2/3 avril. Le club Alea Jacta Est et la MJC d'Agde organisent leur **4e Rencontre régionale de jeu de simulation** sur les thèmes médiéval-fantastique, anticipation et fantastique contemporain (tournois, parties libres, animations...). Également un concours des plus belles cartes (de pays imaginaires) et écrans originaux de meneur de jeu. ☎ : Christophe au (16) 67.21.46.50.

Salon des jeux de réflexion

Paris. 2/10 avril. Comme toutes les années, venez retrouver Casus Belli et tous les éditeurs français de jeux de simulation et de rôle au **Salon des jeux de réflexion** au Hall 1 de la porte de Versailles (dans le cadre du Salon de la maquette et du modèle réduit). Au programme (sous réserve) :

- **Casus Belli** : démonstrations permanentes sur Simulacres et Mega III ; les 6/8, démonstrations de SangDragon (pour Simulacres, hors-série CB n° 11) avec Marc Deladerrière (auteur) ; les 4/6 et 9 à 13h, démonstrations de Mega III avec Didier Guiserix (auteur et rédac-chef de Casus Belli).
- **La Charge du 93^e** propose une animation pour faire revivre en figurines les batailles du passé : Gergovie ou Alésia, La loi de seppuku (Renaissance), Chouans en avant, En route pour Austerlitz, La dernière cartouche (1870), Hitdorf sur le Rhin.
- **Eurogames** : démonstrations et tournois permanents sur tous les jeux, accueil également des enfants avec des jeux simples.
- **Fédération française d'Othello** : simultanées et initiations.
- **Games Workshop** : démonstrations et initiations sur Warhammer, Warhammer 40.000, Space Marine, Man O'War.
- **Gigamic** : démonstrations des jeux Quarto et Pyraos.
- **Les Grandes Compagnies de l'Est parisien** reconstitueront le 6 juin 1944 en figurines.
- **Grand V** : tournois sur les jeux Abalone, Squod...
- **Habourdin** : démonstrations de tous leurs jeux, Atmosfear, Othello.
- **Hexagonal** : démonstrations permanentes sur Vampire, Loup-Garou, JRTM/Rolemaster, mais aussi d'un nouveau jeu de plateau : Seigneurs Dragons (voir Météo ludique p.8).
- **Jeux Descartes** : démonstrations quotidiennes des jeux de plateau Diplomatie (nouvelle édition), Battletech, Barbe noire, Junta, Res Publica Romana, Armada, Grands Stratèges, Rencontre cosmique, Suprématie, Blood Berets (nouveau jeu). Jeux de rôle : Mutant Chronicle (avant-première les 3/6 et 9), Ambre les 4/6 et 7, Shadowrun les 2/4/5/7/8 et 10, Maléfices et L'appel de Cthulhu les 9/10, Star Wars les 2/3/9 et 10.
- **Laurin** : avant-première des traductions en français de ces jeux d'origine allemande : Ring Eister, Dampfross et Die Hanse (pour la description, reportez-vous à la Météo ludique p.8).
- **Ludodélire** : démonstrations de tous leurs jeux, présence de l'auteur de Terrain vague.
- **MB** : démonstrations de tous leurs jeux et notamment de Seigneurs de guerre.
- **Multisim** : démonstrations de Nephilim et Rêve de Dragon, journée dédicace le 9 avec Denis Gerfaud, Florence Magnin et Rolland Barthélémy.
- **Nathan** : animations autour des jeux de construction Modulo.
- **NCE** : jeux pédagogiques et diaboliques.
- **L'Œuf cube** : animations de paintball et de Magic : The Gathering.
- **Oriflam** : démonstrations de leurs jeux, et tournoi comptant pour le championnat de France des Ailes de la Gloire.
- **Siroz** : démonstrations des jeux de la gamme, et le 9, dédicaces avec Sorel, Var Anda, Synaps, Servall et tous les auteurs.
- **Société Délire** : animations en costume pour présenter leurs jeux par correspondance, venus d'Angleterre.



Tous les numéros ont un rôle à jouer. Complétez et conservez votre collection.

JeE: Jeu en encart; sc.: scénario; GE: scénario Grand écran; Prof.: Profession; PdF: Portrait de famille; EdF: Epreuve du Feu; FJ: Fiche-Jeu; PL: Première Ligne

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 26, 30, 31, 32, 33.

- 35 - Laelith (le numéro original).
- 38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.
- 39 - Chill - Stormbringer.
- 42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Gardien des Arcanes.
- 43 - Wargames: jouez plus souvent - RuneQuest: critique + sc.
- 44 - Star Wars - Blood Bowl, Civilization - Wargame: les hélicos.
- 45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.
- 47 - JeE: Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.
- 48 - Qui veut la peau du jeu de rôle? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.
- 49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines: quelle règle choisir? JeE: Caspara 1812.
- 50 - AD&D 2^e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).
- 51 - Hurllements, Athanon - Battletech - The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).
- 53 - Space 1889 - AD&D I à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnoblains de Gofenfinker (I) - Guerre de Sécession - Axes and Allies.
- 56 - In Nomine Satanis/Magna Veritas - Les jeux Cyberpunk - PL(2) - Civilization, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite).
- 58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell (I) - Le costume médiéval - Figurines: la bidouille - PL(4) - Murder party: les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc.: l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRMT.
- 59 - Torg - JeE: Raphaia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc.: INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.
- 60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300 - base pirate spatiale - Jarandell (fin) - Aristo - sc.: Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.
- 61 - Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc.: Twilight

- 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5), Raphaia avec figurines.
- 62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroy - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.
- 63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (I): Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurllements, JRMT.
- 64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength, sc.: Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg, Guide de peinture de figurines (tome I).
- 65 - Formule Dé: l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc.: Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.
- 66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc.: Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE: 1792, la patrie en danger.
- 67 - Bloodlust - Guide de peinture: dioramas - Les catastrophes - PdF, Torg 1792: la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc.: RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.
- 68 - PdF: INS/MV - Prof.: Hurllements - les voyages de l'astronomie (I) - Domain, Dungeon et Dungequest - JeE: Bellum Gallicum - sc.: Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.
- 69 - EdF: Bitume MK5 - Prof.: maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die: la bataille de Borodino, Bellum Gallicum - sc.: Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.
- 70 - Amber - PdF: James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR: Le Petit Peuple - Blood Bowl: la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc.: AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.
- 71 - EdF: Gurps - Prof.: Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire? Formule Dé: les motos - World Conquest - Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc.: Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.
- 72 - EdF: Mega III et Dangerous Journeys - JeE: Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof.: INS/MV - Le marchand - sc.: Space Crusade, Mega III, JRMT, AdC, Shadowrun.
- 73 - EdF: Pendragon, Nephilim, Werewolf - Warhammer, Res Publica Romana - La fête médiévale - World in Flames (2) - Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran l'Appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.
- 74 - EdF: Stella Inquisitorus, Aliénoids. - PdF: Stormbringer & Hawkmoon - Dune, Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux: profession inhumain, Giorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées

- CB 92, un nouvel univers: Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.
- 75 - EdF: Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF: Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ: Flash-Point: Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipe - Paorn (2): Olméria - Test: Que savez-vous du vrai Moyen Âge? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc.: Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.
- 76 - PdF: Hârn - FJ: Gurps Conan, Dark Sun - Tout sur les jeux par correspondance - Battletech - Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf - Étoile Rouge et Croix Noire - Great Battles of History - Sc. ASL - Sc. grand écran Star Wars, JRMT, AdC, AD&D niv. I, Vampire.
- 77 - EdF: Earthdawn; Mega III; For Faerie, Queen & Country - PdF: L'Appel de Cthulhu - Le paintball - Paorn (4): l'Althusia et Kronberg - 2 scénarios Battletech - FJ wargames: Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash - Portraits de wargameurs - L'économie de guerre à World in Flames - Les Japonais à ASL - GE: RuneQuest, Magna Veritas, AD&D niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.
- 78 - EdF: Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North - FJ: El Mythico, Austerlitz, Afrika - Roi de ses propres mains - Paorn (5): les peuples de l'Althusia - Pièges divers - Acheter son premier jeu de rôle - Tableau récapitulatif pour Kursk - sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE: Magna Veritas.
- 79 - Sc.: Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant - EdF: Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Eric1, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe PI - Paorn (6): l'Althusia, Oïjad et carte en poster - Outremondes - Le blues du commanditaire - Comment lire une règle de JdR - Conseils pour Hastings 1066 - Gazette galactique.

- der party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.
- HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.
- HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc.: ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurllements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRMT, AdC.
- HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes: Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune - Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Advanced Third Reich - Empires in Arms - Interview: Alexandre Adler. JeE: La bataille de Marengo.
- HS 8 - SCÉNARIOS. Accessoires de jeu: feuilles de campagne - Sc.: Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRMT, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurllements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.
- HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE: Hastings-1066, Dossiers: Antiquité (RPR, Peloponnestan War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique, Figurines: les armées précolombiennes, Wargame et jeu par correspondance, Wargame et SF, Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.
- HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HORS SÉRIE DISPONIBLES

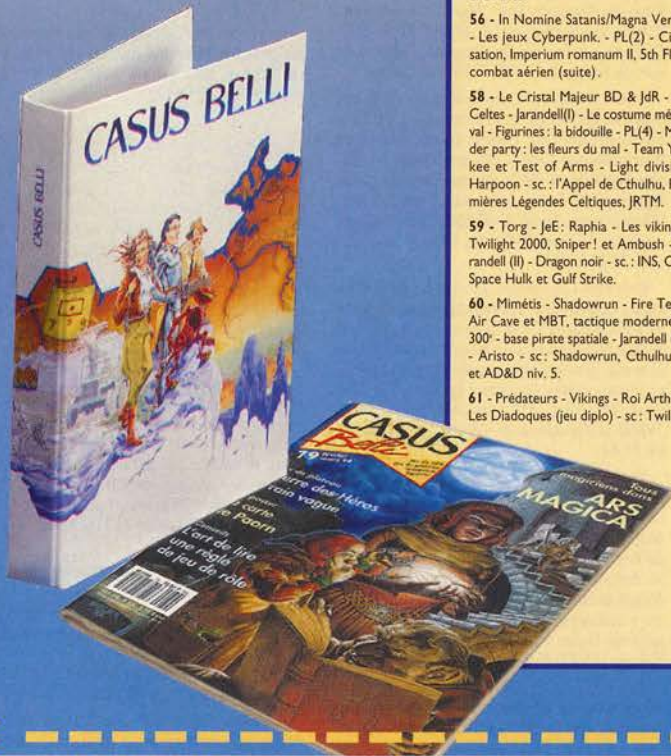
HS 1 - SIMULACRES: ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle: Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage: le samouraï, le barbare, la courtisane; Devine... et un tiers de wargame: Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature: définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes - Comment écrire un scénario - sc. mur-

ET N'oubliez PAS NOS RELIURES!



Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: soit numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger: 40 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI: HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger: 45 F), HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger: 45 F), HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger: 50 F), HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger: 50 F), HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger: 54 F), HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger: 50 F), HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger: 54 F), HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger: 54 F).
- Je commande reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).
- Je joins mon règlement de F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

Calendrier

Saumur. 2/3 avril. L'association Féérie organise un **grandeur-nature sur la grande épopée des templiers**, dans un village médiéval près de Saumur, à Brain-sur-Alonnes. ☒ : Association Féérie, ESSCA, 1 rue Lakanal, 49100 Angers. ☎ : David Bourcart au (16) 41.88.80.75.

Compiègne. 2/3 avril. L'association Lutiniel organise **Pour une poignée de luts, un grandeur-nature médiéval-fantastique** au lieu-dit des Cinq Piliers, près de Compiègne. ☒ : Lutiniel, 19 rue Lahire, boîte 32, 75013 Paris. ☎ : Patrick au (1) 45.82.03.19 (après 19h) ou 3614 Chez*Lutiniel.

Gradignan. 2/4 avril. La Guilde des Mammouths Maudits, avec la participation du Parchemin de la Licorne et des CSO, organisent leur **9^e Stratèges**, qui se déroulera à Gradignan à l'Espace Rencontre et proposera de nombreux jeux de rôle (AD&D, Cthulhu, Pendragon, Nephilim, Merceinaires...), jeux de plateau (Fief II, Formule Dé...). ☎ : MJC Bourg au (16) 56.89.17.12.

Cannes. 2/4 avril. La MJC Picard, Cannes Jeunesse et Loisirs Soleil organisent (après les avoir retardées) les **1^{er} Rencontres régionales de jeu de simulation**, qui auront lieu dans le Fort royal de l'île Sainte-Marguerite. Sont prévus : des parties libres de jeux de rôle et de jeux de plateau, du paintball, un grandeur-nature sur le thème du Masque de fer, des auteurs de jeu... ☎ : Jean-Luc Vassal au (16) 93.65.95.45.

FUTUR

Sauveterre de Guyenne. 8/10 avril. L'association Les Chevaliers de la Lorien organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se déroulera au Troisième Âge du monde des Terres du Milieu de Tolkien. ☒ : Les Chevaliers de la Lorien, chez Lionel Garat, 36 rue Ste-Geneviève, 33800 Bordeaux. ☎ : (16) 56.91.99.26.

Paris. 9 avril. Les Seigneurs de l'Astrolabe organise leur **X^e journée ludique** sur le campus de Jussieu. Tournois sur AD&D2, Rêve de Dragon, L'appel de Cthulhu, RuneQuest, Star Wars, Vampire et Cyberpunk. ☎ : (1) 44.27.39.88.

Agde. 9 avril. Le club Alea Jacta Est organise son **2^e challenge Formule Dé**, à la MJC d'Agde, espace André Malraux, rue Mirabeau, 34300 Agde. ☎ : (16) 67.21.46.50 (Philippe ou Stéphane).

Guéret. 9 avril. Les Rôdeurs de l'Imaginaire organise un **journée d'initiation ouverte à tous**, à la Salle des fêtes de la Sénatorie. Démonstrations et parties libres de L'appel de Cthulhu, Star Wars, Nephilim, INS/MV, RuneQuest, Dune, Res Publica Romana, Junta, Aristo. ☎ : Frédéric au (16) 55.52.30.08.

L'Union. 9 avril. Le donjon de l'Union organise sa **II^e nuit du jeu de rôle**. Au programme : L'appel de Cthulhu, Vampire, Warhammer, Magna Veritas, Ars Magica, Torg, Hawkmoon; des démonstrations de Warhammer Battle, Space Hulk et Warhammer 40,000. Le lieu : MJC de l'Union, place de la Mairie, 31240 l'Union. ☎ : Laurent au (16) 61.74.25.48.

Limoges. 9 avril. La Compagnie grise organise un **tournoi Les Ailes de la Gloire**, également ouvert aux novices avec possibilité d'initiation. Le lieu : CCSM Jean Le Bail, Limoges. ☎ : (16) 55.37.63.61.

Louan. 9/10 avril. La maison de Mermers organise **Joutes en Arghond, un grandeur-nature médiéval-fantastique** en Seine et Marne. ☒ : La maison de Mermers, 8 rue de la Voie verte, 92410 Clamart. ☎ : Raphaël au (1) 46.44.79.24.

Metz. 10 avril. L'association des étudiants d'Icosup et le Pacific Paintball organisent le **1^{er} Challenge Pacific Paintball**, qui aura lieu à Amnéville-les-Thermes. ☒ : Association des étudiants d'Icosup, 90 route de Thionville, 57070 Metz. ☎ : (16) 87.30.05.00.

Nancy. 16 avril. Les clubs Akyleos, JdR Esial, JdR φ-Sciences de la faculté des sciences de Nancy organise une **convention sur les jeux Hawkmoon, Star Wars, Warhammer**, à la MJC des Trois Maisons, rue Fontenoy. ☎ : Association Ose au (16) 83.91.24.01, ou Excalibur Nancy.

Villers-Cotterêts. 16/17 avril. L'association Smoking et Cotte de mailles organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans un monde qu'elle a créé, dans une forêt des environs de Villers-Cotterêts. ☒ : Christian Menapace, 57 avenue de la Villeneuve, 94320 Villepinte. ☎ : Christian au (1) 43.83.98.36.

Le Quesnoy. 16/17 avril. Arcanes organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le Bastion royal et les fortifications Vauban du Quesnoy. ☒ : Sylvain Lepetit, MDE Condorcet, appt 510, 27 place de Mons, 59500 Douai. ☎ : (16) 27.99.37.55 (la semaine de 19h à 20h).

Paris. 16/17 avril. L'Association des Pilotes de Formule Dé informe que les **Masters Open de Formule Dé** auront lieu à l'Aquaboulevard de Paris (dans le XV^e). Renseignements et inscriptions à : ASPIFD, 175 rue du Temple, 75003 Paris.

Rouen. 16/17 avril. Le club rouennais des jeux d'Histoire organise un **tournoi de Warhammer 40,000, Imperium Ultima Ratio**, au CRJH, 10/12 rue St-Julien, Maison Ste-Sever, Rouen. Possibilité d'initiation avec prêt d'armées. ☒ : Jérôme Carujo, 19 rue de la Cage, 76000 Rouen. ☎ : (16) 35.88.95.39.

Chambéry. 16/17 avril. Le CJDru de Chambéry organise, à l'ancien palais de la foire de Chambéry, sa **4^e convention régionale de jeu de rôle et de simulation**. Au programme : tournoi de jeu de rôle médiéval-fantastique, tournoi open (les meneurs de jeu amènent leurs scénarios), tournoi de Diplomacy, animations et découverte des jeux de rôle et de simulation. ☎ : Laurent Falchun au (16) 76.69.99.97.

Toulouse. 16/17 avril. Le club de jeu de rôle de l'INSA organise sa **convention**. Au programme : Cyberpunk, RuneQuest, AD&D, L'appel de Cthulhu, Stormbringer, Rolemaster, Rêve de Dragon, Star Wars, Warhammer Battle, Space Marines et Blood Bowl. ☒ : Club de jeu de rôle et wargame, INSA, avenue de Ranguieu, 31077 Toulouse Cedex.

Caen. 22/24 avril. Le Temple du rêve, Les pustules de Nurgle et Les chevaliers du Toucan organisent au centre socioculturel de Brettville-sur-Odon, des **tournois et démonstrations de jeux de bataille avec figurines** (15 mm antiques et médiévales, Warhammer Battle & 40,000). ☒ : Le pion magique, 151 rue St-Pierre, 14000 Caen. ☎ : (16) 31.85.17.77.

Brive-la-Gaillarde. 23 avril. Le Rôle Principal organise sa **3^e convention Jeu de rôle et Simulation**. On y trouvera de nombreux jeux pratiqués à toutes les sauces (ambiance, humour, action), avec accueil du grand public et initiation des nouveaux joueurs. ☒ : Raphaël Mournat, 350 avenue P. Meysonade, 19600 St-Pantaléon-de-Larche. ☎ : (16) 55.86.81.44.

Caen. 23 avril. Pour faire suite au **grandeur-nature diplomatique** qui a eu lieu l'année dernière, un jeu du même type, **Le souffle du jihad**, et sur le même thème (*Dune* de Franck Herbert) aura lieu à Caen. L'action se déroulera entre les premiers tomes et le *Messie de Dune*. Il est recommandé que les joueurs connaissent particulièrement bien l'univers de *Dune*. ☒ : Alain Taffin, 56 rue des Tilleuls, 14000 Caen. ☎ : (16) 31.50.07.26.

Béziers. 23/24 avril. L'association des Stratèges cathares organise la **5^e rencontre biterroise des jeux de simulation** (rôle, plateau, wargame) à la Maison de la vie associative. ☒ : Stratèges cathares, Maison de la vie associative, 15 rue du Général Margueritte, 34500 Béziers. ☎ : Jérôme au (16) 67.60.30.48 après 20h.

Bordeaux. 23/24 avril. Le Cerpa Aquitaine organise un **grandeur-nature dans l'univers de Star Wars**. ☒ : Cerpa Aquitaine, 53 rue Paul-Louis Lande, 33000 Bordeaux. ☎ : (16) 56.91.53.16.

Coudekerque. 23/24 avril. Les Chevaliers héraldiques de Dunkerque organisent leur **2^e Salon de la simulation**, à l'Espace Jean Vilar, Coudekerque-Branche. Au programme : tournois de Cyberpunk, L'appel de Cthulhu, AD&D, Paranoïa, Bitume et Légendes celtiques. ☒ : Les Chevaliers héraldiques, c/o David Delabre, 10 rue Sisley, 59210 Coudekerque. ☎ : (16) 28.66.85.48.

Paris. 23/24 avril. La confédération européenne de jeux d'histoire et Les Grandes Compagnies de l'Est parisien organisent la **9^e Coupe des jeux d'histoire avec figurines** à l'Espace Reuilly, 21 rue Hénard, 75012 Paris. Au programme : tournois en antique médiéval 15 mm 7^e WRG, antique 15 mm WRG DBM, antique 25 mm 6^e WRG, Renaissance 15 mm WRG de 1420 à 1700, Napoléonien 15 mm Newbury Fastplay. Il y aura également des démonstrations, et des stands de ventes de figurines peu ou pas distribuées en France : AB Figures, Langton Miniatures, Old Glory, Wargames Foundry... ☒ : Laurent Claussman, Confédération européenne de jeux d'histoire, 79 av. de St-Mandé, 75012 Paris.

Toulouse. 25/26 avril. Le magasin Univers parallèle organise un **tournoi sur Magic : The Gathering**. Le lieu : 32 rue Gambetta, 31000 Toulouse. ☎ : (16) 61.12.10.00.

Aubagne. 28/30 avril. La taverne du Gnome ludique, avec le Cercle d'Arilin et la Confrérie de l'épée sacrée, organise un **grandeur-nature contemporain**. ☒ : La confrérie de l'épée sacrée, Laurent Gazengel, 19 la Cigalière, 13320 Bouc-Bel-Air. ☎ : (16) 42.22.40.94.

Arlempdes. 29 avril/1^{er} mai. L'association des élèves de l'école nationale d'ingénieurs de Saint-Étienne organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le village médiéval d'Arlempdes, en Haute-Loire. ☒ : Association des élèves de l'ENISE, 58 rue Jean Parot, 42023 Saint-Étienne Cedex 2. ☎ : (16) 77.32.24.99.

Rambouillet. 30 avril. L'IUT de Rambouillet propose un **tournoi de jeu de rôle** dans ses locaux. ☎ : Isabelle au (1) 30.41.46.26 entre 19h et 21h30.

Bouffémont. 30 avril. Le club des Forgerons de l'Épée organise les **Monolithes 94, un tournoi sur Mega III et Rêve de Dragon**, en collaboration avec Casus Belli et Multisim. Il y aura également des démonstrations et parties libres de nombreux jeux de rôle, jeux de plateau, wargames. ☒ : Les Forgerons de l'Épée, c/o Guillaume Poisson, 29 allée Denis Papin, 95570 Bouffémont. ☎ : (1) 39.91.34.33.

Paris. 30 avril/1^{er} mai. Le Club Loisirs Dauphine organise **Helios 94, sa II^e convention universitaire de jeu**. Au programme : finale du championnat d'Île de France de Diplomacy et tournoi de jeu de rôle sur AD&D2, L'appel de Cthulhu, Vampire, INS. ☒ : CLD, université Paris Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris. ☎ : (1) 44.05.44.38.

Braine. 30 avril/1^{er} mai. L'association Dédales organise son sixième **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans les mythiques Terres d'Astria, au milieu des ruines de l'ancien château du bois de Braine. ☎ : Dédales, Michel Beaume, 20 rue Étienne Dolet, 94600 Choisy-le-Roi. ☎ : (1) 48.52.61.58 (avant 21h).

Provins. 30 avril/1^{er} mai. L'association La Mandragore organise un **grandeur-nature médiéval** au château de Montaignillon (près de Provins). ☒ : La Mandragore, c/o Valérie Malet, 12 rue du Télégraphe, 75020 Paris. ☎ : Olivier Zoppi au (1) 40.30.46.83 (entre 19h et 20h30).

Vieux Condé. 30 avril/1^{er} mai. Le club Les Nerviens organise son premier **trophée de jeu avec figurines antiques et médiévales**, avec pour règle la 7^e WRG. Il aura lieu en même temps qu'Expo Vauban 94, le **4^e Salon du modèle réduit**. ☎ : Dominique au (16) 20.55.74.44.

Cognac. 30 avril/1^{er} mai. L'Host de West Wind organise, avec l'aide de la Compagnie de Valdemor, de la Pierre du Destin et de l'AAJH, sa première **convention de jeu de rôle, de jeu d'histoire, de wargame, jeu de plateau et paintball**. Le lieu : salle polyvalente, 9a place de Cagouillet, 16100 Cognac. ☒ : Alain Morange, rue de la Cure, 16720 St-Même-les-Carrières. ☎ : (16) 45.81.92.36 (après 19h).

Et les manifs sur 3615 Casus

Prochain numéro : 25 mai 94

Date limite de réception des annonces de manifestations : 3 mai.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone ! Pericoloso telefonar ! No fonotôn ! Utilisez les élans postô ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Soyez suffisamment précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de mai, dans un endroit restant à définir mais peut-être bien en Bordurie...

Si possible donnez un numéro de téléphone : dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400F en moyenne).

CÔTÉ JARDIN

Bruxelles. 23/24 avril. Les 24 heures d'Alpa-Ludismes est un tournoi marathon sur les jeux Axies and Allies, Advanced Civilization, Diplomacy, Res Publica Romana, Junta, 1830, Dune, Zargos, Fief 2, Britannia et History of the World. Le lieu : 19 rue Solvay, 1050 Bruxelles. ☎ : L'enfer du jeu au (19/32) 2.511.80.77.

Yverdon (Suisse). Jusqu'au 24 avril. La maison d'ailleurs propose une exposition sur l'art de la science-fiction en Suisse : Alien & Heidi. Le lieu : Maison d'ailleurs, place Pestalozzi, 1401 Yverdon-les-Bains, Suisse. ☎ : (024) 216.438.

Sedan. 1^{er}/4 avril. Un grandeur-nature médiéval-fantastique est organisé dans le château fort de Sedan, possibilité de louer des armes en latex sur réservation. ☎ : (19/32/0) 23.54.07.39.

Herbeumont. 2/4 avril. L'ASBL La Guilde des Fines Lames organise un grandeur-nature médiéval-fantastique dans les forêts d'Herbeumont, avec pour cadre le château féodal. C'est le début d'une saga en trois volets. ☎ : ASBL GDFL c/o Philip Torrette, 11 rue du 15 août, B-4430 Ans (Belgique). ☎ : (19/32/0) 41.63.37.97.

St-Urzanne. 9/10 avril. L'association Jeu est un autre organise un grandeur-nature cyberpunk dans les galeries des fabriques de chaux, à St-Urzanne, Suisse. ☎ : Jeu est un autre, c/o David Grosjean, Saulcy 3, 2855 Glovelier, Suisse. ☎ : (41) 66/56.58.90.

Fribourg. 15/16 avril. Le club Le Baal Masqué fête ses dix ans et organise une convention de jeu à la Salle de la vannerie, Fribourg, Suisse. ☎ : Laurent Siffert, Chalet St-Paul, 1782 Belfaux, Suisse. ☎ : (19/41) 37/45.27.07.

Barcelone. 15/17 avril. Les Jornadas de Juego de Rol y Simulación auront lieu au Centro Cívico Cotxeres de Sants. Démonstrations, clubs, tournois et conférences en espagnol. ☎ : (93) 345.85.65.

Lausanne. 23/24 avril. Telesma est un grandeur-nature médiéval-fantastique organisé par Alteratio*Realitatis qui aura lieu dans le bois du Jorat, au nord de Lausanne. ☎ : Nicolas Guignard au (41) 21/646.08.83.

Assens. 7/8 mai. L'association Argh organise La saga des sorciers IV, un grandeur-nature médiéval-fantastique à Assens, Suisse. ☎ : David Schweighofer au (41) 21/731.32.41.

Hastings. 12/15 mai. TSR organise la European 94 Gen Con (qui passe donc de novembre à mai) au Pontins Holiday Center, Camber Sands, NR Hastings, Sussex, Angleterre. Il y aura bien évidemment de nombreux tournois, TSR, le RPGA, mais aussi une bonne partie du staff de Wizards of the Coast. ☎ : TSR Ltd, 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge, CB1 3LB, England. ☎ : (19/44) 223.21.25.17.

Vallée de Joux. 14/15 mai. L'association Alteratio*Realitatis organise L'ermitage de la Chaudière de l'Enfer, un grandeur-nature médiéval-fantastique à Chaudière d'Enfer, Vallée de Joux, Suisse. ☎ : Axel Raymond au (41) 21/635.59.23.

Bruxelles. 4 juin. Tournoi Advanced Squad Leader au 19 rue Solvay, 1050 Bruxelles. ☎ : (19/32) 2.427.25.59.

Namur. 1^{er}/3 juillet. Les Pèlerins du temps organisent Le spectre des ténébres (première époque : Le sacrement) un grandeur-nature féodal-fantastique dans les ruines du château de Montaigne. ☎ : Les Pèlerins du temps, 29 rue du Miroir, B-7000 Mons. ☎ : (19/32) 65.34.78.32 (Michel Duprez, de 17h à 21h).

Bruxelles. 2 juillet. Championnat de wargame sur Hastings 1066 et Kursk 43, qualification bruxelloise pour le Championnat de France de wargame. Le lieu : 19 rue Solvay, 1050 Bruxelles. ☎ : L'enfer du jeu au (19/32) 2.511.80.77.

Cergy. 14 mai. Le club MGWA organise un tournoi AD&D2 à la Maison de quartier des Linandes (RER A). Il y aura également une présentation du jeu Privilèges (primé à Toulon) avec son auteur. ☎ : MGWA, Maison de quartier des Linandes, place des Linandes beiges, 95000 Cergy. ☎ : Olivier au (1) 30.32.42.55.

Sorans (Haute-Saône). 14/15 mai. L'association Les Visiteurs d'un Soir organise un grandeur-nature médiéval dans une ferme fortifiée du XV^e siècle. ☎ : Visiteurs d'un Soir, 8 rue Riquet, 75019 Paris. ☎ : (1) 40.36.19.36.

La Seyne-sur-Mer. 14/15 mai. Le 1^{er} Var Games se tiendra au Fort de l'Eguilette, pour tous les fans de wargame fantastique ou historique. ☎ : Var Games, CF50, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. ☎ : (1) 94.06.07.80.

Belfort. 14/15 mai. Le club de l'ENI de Belfort organise un grandeur-nature médiéval-fantastique au château de Belfort. ☎ : Marc Sauvaget, 6 bd Anatole France, 90000 Belfort. ☎ : (16) 84.22.12.03.

Gif-sur-Yvette. 21/22 mai. Le club de jeu de rôle de Supélec organise le Tournoi des Gn'Ohms, tournoi de jeu de rôle ouvert aux grandes écoles et universités de France. 1^{er} jour : L'appel de Cthulhu, 2^e jour : médiéval-fantastique. ☎ : BdE de Supélec, Plateau du Moulon, 91192 Gif-sur-Yvette. ☎ : Didier au (1) 69.29.91.36.

Dijon. 21/23 mai. La MJC Montchapet organise sa 5^e convention des jeux de simulation, à l'Espace Maladière, 21 rue Balzac, 21000 Dijon. Il y aura des tournois de Star Wars, INS/MV, AD&D, Warhammer, Footmania, Les Ailes de la Gloire ; peinture de figurines et parties libres. ☎ : (16) 80.55.54.65 (vendredi à partir de 20h et 24h), ou (16) 80.57.14.72 (Olivier, en semaine).

Montélimar. 21/22 mai. RAJR organise un grandeur-nature médiéval-fantastique dans un village troglodyte près de Montélimar, premier volet d'une campagne composée de trois grandeur-natures (suites en juin et juillet). ☎ : RAJR, BP 6070, Lyon Cedex 06. ☎ : (16) 78.97.11.34 (à partir de 19h).

Châtenay-Malabry. 21/22 mai. La guilde des Aventuriers, le club de jeu de rôle de l'École centrale Paris, organise un tournoi de jeu de rôle sur AD&D, L'appel de Cthulhu, Vampire, Rève de Dragon, Star Wars, Rolemaster, Pendragon, et un scénario dans l'univers de Dune. ☎ : Raphaël Granier de Cassagnac, rème. ECP chambre D201, 2 av. Sully Prudhomme, 92290 Châtenay-Malabry. ☎ : (1) 46.83.74.49.

Angers. 21/23 mai. L'association Orange cette organise La pierre brisée, un grandeur-nature médiéval-fantastique dans la région d'Angers. ☎ : Jean-Marie Noyeau, La pierre brisée, place de l'Eglise, Bourg, 49460 Soullaire et Bourg. ☎ : (16) 41.93.34.61.

Bièvres. 22 mai. La société Perséide organise un simili grandeur-nature paintball Prohibition sur le thème Al Capone années 20. ☎ : Perséide Sarl, 34 rue de Maule, 78650 Beignes. ☎ : (1) 34.89.79.80.

Brie. 28/29 mai. Le club la Guilde des Marches du Nord organise, dans l'Aisne, son premier grandeur-nature médiéval-fantastique, pour débutants et novices, intitulé De l'or pour la guilde. ☎ : GMDN, Richard Périé, 10 bis rue José Dupuis, 94130 Nogent-sur-Marne. ☎ : (1) 43.24.36.59 (entre 18h et 19h).

Rouen. Mai. L'association L'épée d'Aymeric organise La bataille de l'apocalypse une bataille grandeur-nature (1) dans le monde de Warhammer. ☎ : L'épée d'Aymeric, H. Delatour, apt 81, bât. 6, 2 rue du Général Sarraill, 76000 Rouen. ☎ : (16) 35.15.22.10.

Meaux. 4 juin. L'association Rève & Légendes organise un tournoi en trois univers basé sur le système Simulacres, après une après-midi consacrée à la découverte de divers jeux de rôle et de plateau. ☎ : Jean-Christophe Le Brun au (1) 60.09.36.50.

Montélimar. 18/19 juin. RAJR organise un grandeur-nature médiéval-fantastique dans un village troglodyte près de Montélimar, deuxième volet d'une campagne composée de trois grandeur-natures (suite en juillet). ☎ : RAJR, BP 6070, Lyon Cedex 06. ☎ : (16) 78.97.11.34 (à partir de 19h).

Annemasse. 2 juillet. La Compagnie des dragons organise sa 18^e convention franco-suisse de jeux de simulation à la MJC Centre Annemasse, 3 rue du 8 mai 1945. ☎ : La Compagnie des dragons, Ivan Ginot, Le Pont, 74380 Arthaz. ☎ : (16) 50.36.03.91.

Valence. 3 juillet. L'association Éclat, en collaboration avec La compagnie des loups, organise un grandeur-nature historique, dans le village d'Étoile, censé se dérouler en 1244. ☎ : Moi Jeux, 47 Grande Rue, 26000 Valence. ☎ : (16) 75.43.49.02.

Peronnas (Ain). 10 juillet/19 août. Comme chaque année, l'association GAEL organise les séjours Rève de Jeu, qui permettent à des adolescents ou des adultes de faire des séjours ludiques à la carte (par semaines). On y pratique toutes sortes de jeux : jeux de rôle, grandeur-nature, wargames, paintball, jeux vidéo, cours d'écriture, jeux de drapeau. On y trouve aussi une ludothèque, un atelier figurines, etc. ☎ : GAEL (Rève de jeu), 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ☎ : (16) 72.50.16.39.

Laon. 16/17 juillet. La Guilde de Picardie organise un grandeur-nature médiéval-fantastique au Fort de Bruyères, près de Laon. ☎ : Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise. ☎ : (16) 44.55.41.28 (Fabrice ou Valérie, de 19h à 21h30).

Orléans-Blois. 23/24 juillet. Les Haruspices organise un grandeur-nature médiéval-fantastique. L'histoire se déroule en l'an 994, dans la forêt des Quatre Maisons. ☎ : Yann Petit, 6 rue des Écoles, Cidex 8655, 41000 Villebarou. ☎ : (16) 54.78.32.29 le week-end, (16) 47.41.82.86 en semaine.

Annecy. 29/31 juillet. L'association Arcanes & Archanges organise un grandeur-nature médiéval-fantastique dans un des domaines fortifiés des ducs de Savoie. ☎ : Arcanes & Archanges, 14 bis chemin des Cloches, 74000 Annecy. ☎ : Jean-Pascal au (16) 50.67.40.57.

Toulon. 29/31 juillet. Le traditionnel tournoi du France Sud Open se déroulera en trois rondes : Fiction, Fantastique et Médiéval (détails dans le prochain numéro). ☎ : CFSO, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. ☎ : (16) 94.06.07.80. Dans le cadre du tournoi FSO, vous pouvez également participer au concours du Jeune Créateur 3^e édition, qui récompense un jeu de rôle complet ou un supplément pour un jeu, inédits. Il y aura également le Trophée du meilleur fanzine 1994, récompensant un fanzine de moins d'un an. ☎ : Michel Picard, 141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon. ☎ : (16) 94.91.10.34.

Larzac. 29/31 juillet et 5/7 août. Les Boyens des catacombes organisent un grandeur-nature médiéval dans la forteresse de Brouse en Larzac, site templier avec village fortifié. ☎ : Maison des jeunes, 8 allée José-Maria de Hérédia, 33120 Arcachon. ☎ : (16) 56.83.19.52.

Pays cathare. 5/25 août. Terres du Milieu est un grandeur-nature médiéval-fantastique itinérant, à la découverte des sentiers cathares, réservé aux adolescents de 14 à 17 ans. ☎ : Cerpa-Aquitaine, 53 rue Paul-Louis Lande, 33000 Bordeaux. Tél. : (16) 56.91.53.16.

Maroc. 1^{er}/15 septembre. Juskaïm propose un séjour ludique au sud du Maroc, comprenant deux grandeur-natures (Agadir 1991 et Mille et Une Nuits). Le forfait de 2700 F comprend le voyage, la pension complète et l'hébergement (sous tente). ☎ : Manuel Rozoy, 15 rue Larrey, 75005 Paris. ☎ : (1) 43.36.05.42.

Rouen. 30 avril/1^{er} mai. L'épée d'Aymeric organise un grandeur-nature XVIII^e siècle sur la conquête du grand nord américain, dans l'ambiance du Dernier des Mohicans. Présence de cascadeurs professionnels. ☎ : (16) 35.15.22.10.

Valence. 30 avril/1^{er} mai. Festival du jeu à la MPT Petit Charran, avec parties libres de jeux de rôle, jeux de plateau, grandeur-nature, bourse aux occasions, tournois. ☎ : (16) 75.43.48.52.

Lyon. 30 avril/1^{er} mai. L'association Les Lances croisées organise un week-end ludique. Au programme : tournois de jeux de plateau, de Magic : The Gathering, initiation à Ambre et Battletech, peinture de figurines, parties libres. ☎ : Association Les Lances croisées, Jean-Michel Bolliet, 7 avenue R. Rossellini, 69100 Villeurbanne. ☎ : (16) 78.93.42.247.

Bièvres. 1^{er} mai. La société Perséide organise un grandeur-nature paintball futuriste : Cyberstars. ☎ : Perséide Sarl, 34 rue de Maule, 78650 Beignes. ☎ : (1) 34.89.79.80.

Paris. 5/7 mai. Ludimat Expo, Salon international du jeu dans la formation et la communication ouvrira pour la deuxième fois ses portes à l'Espace Champierret. Démonstrations, conférences, exposants, etc. ☎ : SPAS, 86 rue de Lille, 75007 Paris. ☎ : (1) 45.56.09.09.

Paris. 7 mai. Le club Games-ESCP et les clubs de Centrale, Ponts, ISC et Télécoms organisent le III^e Trophée de Paris des Grandes Écoles et Universités. Au programme : tournois sur AD&D, Animonde, L'appel de Cthulhu, Ars Magica, Cyberpunk, Star Wars, Vampire et Warhammer ; championnat de France de BattleTech ; tournois de Diplomacy, Full Metal Planète, échecs ; des démos de jeux de plateau, de la japanimation... ☎ : ESCR, 79 avenue de la République, 75011 Paris. ☎ : (1) 44.67.90.61.

Poitiers. 7 mai. Les Night Riders organisent une rencontre jeu de rôle sur James Bond et Star Wars, ainsi qu'un tournoi Risk à l'ENSMA de Poitiers, à côté du Futuroscope. ☎ : Night Riders, Cercle des élèves de l'ENSMA, Site du Futuroscope, BP 109, 86960 Futuroscope Cedex. ☎ : (16) 49.49.03.93.

Vichy. 7 mai. L'association La clé d'argent, en collaboration avec St-Géran Evénements, organise un grandeur-nature médiéval-fantastique : La fin des oracles, plus proche de Hurléments que de AD&D. Le lieu : le château de St-Géran (40 km au nord-ouest de Vichy). ☎ : Olivier Thomas, 15 la Sigillonnière, 03800 Gannat. ☎ : (16) 31.94.52.07.

Villeneuve d'Ascq. 7/8 mai. Fans d'Advanced Squad Leader, venez participer à l'European ASL Ring, un tournoi ASL en cinq parties. Avec le soutien de Tactiques, ASL News, Casus Belli, Histoire et Maquettisme, 39/45 Magazine, Heimdal, Eurogames, Rocabole, l'Œuf cube. ☎ : François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bâtiment 62, 59650 Villeneuve d'Ascq. ☎ : Jean-Luc Baas au (1) 40.85.01.99.

Sainte-Suzanne. 7/8 mai. L'association Les Larmes grises organise Castelleroc, un grandeur-nature historique à l'ambiance de murder-party médiévale, au château de Ste-Suzanne, dans la Mayenne. ☎ : Larmes grises, 25 rue du Capitaine Ferber, 75020 Paris. ☎ : Thierry Lafue au (1) 43.61.76.39.

Châlons-sur-Marne. 7/8 mai. Un tournoi de jeu de rôle aura lieu à la MJC Vallée St-Pierre, 1 rue J.-S. Bach, 51000 Châlons-sur-Marne. Au programme : AD&D, AdC, Stormbringer, Vampire. Mais aussi et surtout démonstration d'un jeu sur Neige, la bande dessinée de Gine et Convard, en leur présence. ☎ : (16) 26.68.38.24.

Nancy. 14 mai. La guilde du Centaure organise son 3^e festival d'improvisation. Au programme trois thèmes : médiéval-fantastique, contemporain, futuriste. Chaque participant choisit son thème, il n'y a aucune compétition, lots ou arbitrage. ☎ : Guilde du Centaure, MTL, 11 rue Gustave Lemaire, 54180 Heillecourt. ☎ : (16) 83.20.34.14 (Francis après 19h).

Fanzines

Nouvelles du Front

L'adresse des zines « Anciens » n'est pas indiquée. Pour la trouver, consultez 3615 Casus (rubrique Répertoire des fanzines) ou les anciens numéros de Casus Belli.

Nouveaux

● **Armageddon** n° 2, 18 p., 11, 70 F, bimestriel. Un peu de Cthulhu, du Simulacres à leur sauce et un mini JdR sur les conquêtes. Attention, deux adresses. Rédaction : Thibault Longuet, 11 avenue Outrebon, 93250 Villemomble. Commander un numéro : Cédric Gobé, 21 rue André Leuret, 93250 Villemomble.

● **Blindage** n° 1, 2 p., 4 timbres/3 numéros, périodicité inconnue. Sur le JpC Meca-tech. Hermétique pour les non-joueurs. Samy Maronnier, 22 rue du 8 mai 1945, 62300 Lens.

● **Contes de l'irréel** n° 1, 8 p. format A5, gratuit pour les membres d'Alteratio*Realitatis, bimestriel. Zine interne d'une association de GN basée sur Lyon. Intéressant surtout pour le calendrier de leurs manifestations. Ramsès Perrin, 26 rue Chemin des Décines, 69680 Chassieu.

● **Kronomicon** n° 1, 19 p., 4 FS, bimestriel. Stormbringer, magie égyptienne et un amusant article sur les GNistes, entre autres. Kronos, CP 642, 2501 Bienne, Suisse.

● **Lykorn** n° 1, 26 p., 10 F, trimestriel si les dieux le veulent. Le gros de ce numéro est consacré au début de la présentation de leur monde médiéval-fantastique. A part ça, il y a un peu d'Air Superiority et de Dune. Christophe Aussagués, L'Ouestal Noou, 81220 Servies.

● **Rêves et légendes** n° 2, 6 p., prix et périodicité inconnus. Zine de club, un peu léger. AFR Mairie de Coupvray, 77700 Coupvray.

● **Les vagabonds du multi-vers** n° 1, 23 p., 20 FF/100 FB, apériodique. Rien que du Stormbringer, et du bon dans l'ensemble. Mention spéciale à l'article sur les élémentaires. Geoffrey Malengrez, 85 rue du Chêne, 7160 Chapelle-les-Herlainmont, Belgique.

● **Vapeurs démoniaques** n° 1, 15 p., 17 F, bimestriel. Warhammer, Nephilim, Cyberpunk, dessins animés japonais... Un bon début. Christophe Mosca, 15 rue Myrtil Dupont, 54340 Pompey.

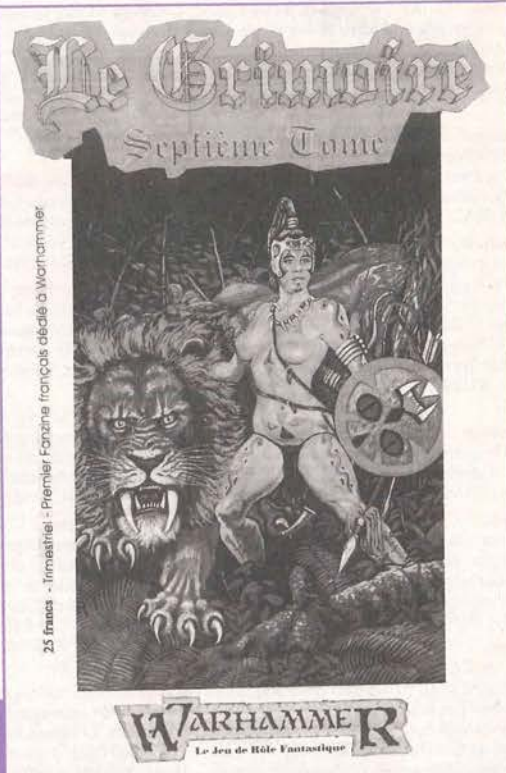
Anciens

● **Apsara** n° 5, 56 p., 23 F, trimestriel. Comme toujours une valeur sûre. Des news dans un peu tous



Chouchou

● **Le Grimoire** n° 7, 25 F, 55 p., trimestriel. Zine spécialisé, consacré exclusivement à Warhammer (le jeu de rôle !). On y trouve, sous une impressionnante couverture, une tonne d'aides de jeu diverses allant de nouveaux sorts à une description de la Lustrianie... Sébastien Boudaud, 3 rue Le Nôtre, 49300 Cholet.



les domaines, des articles de fond intéressants, une interview de Croc et un paquet de scénarios (Capitaine Vaudou, Star Wars, AD&D et Pendra-gon). Aurait mérité d'être le chouchou, s'il n'était pas déjà monté sur le podium il y a quelques mois.

● **Brocéliande** n° 3, 66 p., 20 FF/5, 75 FS/142 FB, trimestriel. Blood Bowl, Mega III, Star Wars et un étrange hybride Hawkmoon/JRTM. Dans l'ensemble, un bon zine.

● **Le bulletin des B'rhumes** n° 10 et 11, 6 p. format A3, 40 FB/2 FS/7 FF, mensuel. Comme toujours, des tas de petits articles « authentiques », en provenance de nos univers favoris. J'aime toujours autant.

● **Codex 40,000** n° 2 et 3, 3 timbres à 2,80 F, périodicité hasardeuse. Warhammer 40,000 et Space Hulk. Si l'on aime...

● **La gazette infernale** n° 6 et 7, 3 et 6 p., 1 F/page, périodicité inconnue. Comme toujours, un mélange de musique et de Warhammer. A noter une critique de Berlin XVIII dans le n° 6.

● **Griffes et neurones** n° 3, 15 F, 16 p., apériodique. Shadowrun, Cyberpunk, AD&D, musique... et une couverture couleur! L'ensemble est très au-dessus du niveau de la mer.

● **Haut les bannières** n° 3 et 4, 5 F, 27 p. chaque, trimestriel. Un peu de tout et de n'importe quoi, avec une prédilection pour Star Wars et INS/MV. Peut-être un futur chouchou, s'il continue sur cette voie.

● **L'indépendant du Seshwan** n° 5, 6 p. format A5, 7 n° pour 10 timbres de France. Ce numéro est consacré exclusivement aux vénérables jeux FGU : Bushido et Flashing Blades. Ça ne nous rajeunit pas...

● **Méluzine** n° 15, 18 F, 45 p., apériodique. Un des plus anciens zines de France. Ce numéro est consacré exclusivement aux vénérables jeux FGU : Bushido et Flashing Blades. Ça ne nous rajeunit pas...

● **On the Edge** n° 2, 37 F port compris, 84 p., annuel. Plus de 80 pages de cyberpunk bien dense, avec tout ce qu'on peut imaginer comme aides de jeu, nouvelles et scénarios. Très bien. David Epinette, 1 quai Magne, 94480 Albon.

● **Pêcheurs de Lune** n° 9, gratuit pour les membres de la Guilde des Veneurs, 20 p., apériodique. Excellent panorama historique du Béarn médiéval, un scénario Hurléments.

● **Pentacle zone** n° 1, 25 FF/150 FB/6 FS, 38 p., périodicité chaotique. Paranoïa, Aliénoïds, Œil noir, AdC, Mega III, Vampires et Stella Inquisitorus. Moyen...

● **Run and shoot** n° 5, 10 F, 20 p., trimestriel. Comme d'habitude, 100% Blood Bowl. Incontournable si vous aimez ce jeu.

● **Scène à Rio** n° 3, 20 F, 64 p., périodicité imprécise. Scénarios INS/MV, Gurps Cliffhangers et Berlin XVIII, aides de jeu diverses, interview de Frédéric Weil et de Denis Gerfaud.

● **Septentrion** n° 7, 15 F, 30 p., périodicité inconnue. Rien que du Stormbringer, avec un long résumé de toute la saga d'Elric, livre par livre. Intéressant...

● **Tinkle bavard** n° 24, 5 FS/20 FF/95 FB, 32 p., bimestriel. Un gros scénario Ars Magica, plus tout ce qui fait le charme de cet excellent zine : du Rêve de Dragon, une nouvelle pour Hurléments, des aides de jeu pour Chronos et les Tigres volants...

● **Zinermania** n° 6, 4 p., prix inconnu, mensuel. LE complément de cette rubrique si vous voulez vous lancer dans l'aventure du fanzinat. Et en plus, il y a plein d'adresses de zines... Utopia, 141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon.

Hors-jeu

● **Les carnets secrets du magicien** n° 1, 10 F, 16 p. format A5, périodicité inconnue. Tout petit, mais plein de petites informations intéressantes sur la magie en général (de la démonologie aux tours de passe-passe). Plein d'éléments exploitables par les MJ... Mag, 10 rue Jean-Baptiste Baudin, 21000 Dijon.

● **Rose noire** n° 1 et 2, 45 et 41 p., 12 F chaque, mensuel. Très bon zine de fantastique. Le n° 2 est un spécial vampires, plein de choses intéressantes. Laurent Bramadi, 3 rue du 19 mars 1962, apt 10, 33600 Pessac.

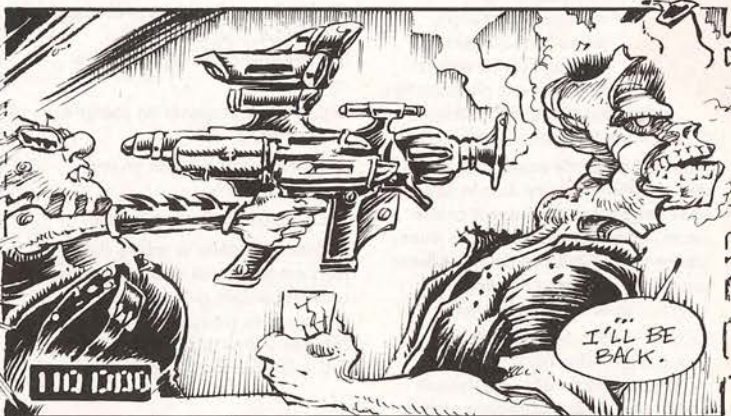
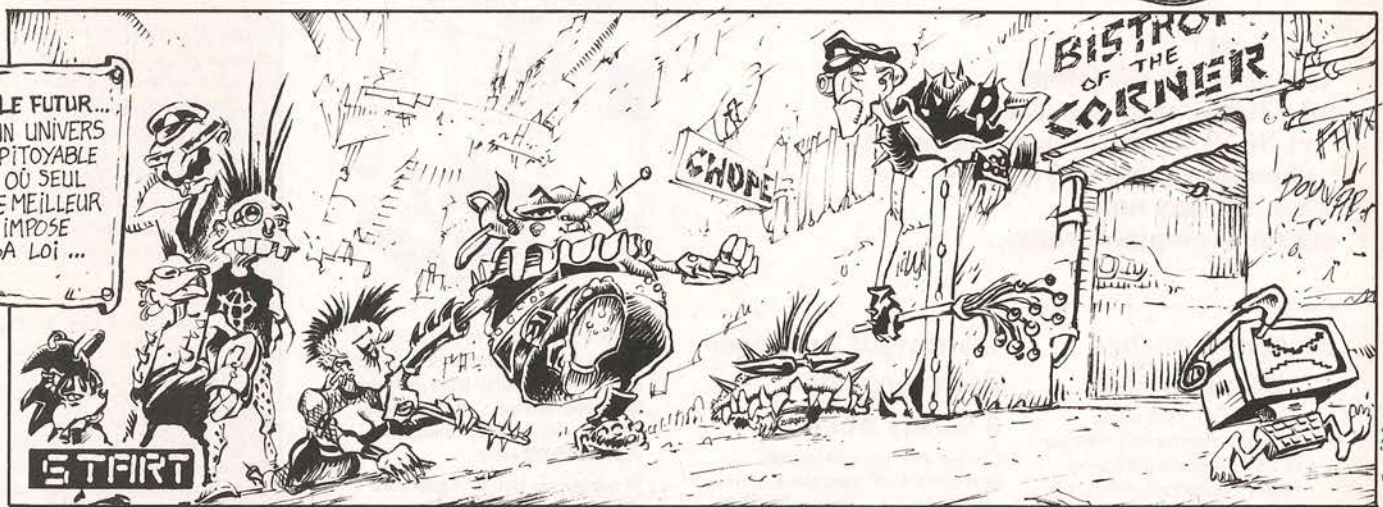
Tristan Lhomme

TREMBLEZ MORTELS
CAR VOICI VENIR
LE SINISTRE ...

BORIS DUMÔDI

LE SUPER MARIO DES
VAMPIRES VIRTUELS
LE STREET FIGHTER
DU JOYSTICK
LE TECHNOPAPE DES
CONSOLES DE JEUX!!

LE FUTUR...
UN UNIVERS
PITTOYABLE
OÙ SEUL
LE MEILLEUR
IMPOSE
SA LOI ...



STAGE 1
CLEAR
WELL
DONE!
PREPARE
FOR
STAGE 2



Prélude au chambardement

**Ça y est !
Les grandes décisions
qui s'imposaient ont été prises
et 3615 Casus va complètement
changer de look d'ici l'été.
Ce n'est pas nous
qui nous en plaindront...**

Pourquoi encore un changement ?

Depuis sa création, 3615 Casus a connu toutes sortes de problèmes avec les techniciens qui étaient censés – justement – résoudre tous les problèmes ! Pourtant, nous n'avons jamais baissé les bras, et notre service télématique a été remanié plusieurs fois dans le but d'être plus pratique, plus performant et plus utile.

Nous avons décidé aujourd'hui de faire un pas supplémentaire dans le sens de la perfection (pour autant qu'elle existe) en nous adressant à une jeune équipe de « télématiciens » qui va avoir pour mission de tout reprendre à zéro... pour faire encore mieux !

Rassurez-vous, les rubriques « classiques » (Annuaire des clubs, Petites Annonces, BAL, etc.) seront conservées. Nous souhaitons toutefois pouvoir en lancer très vite de nouvelles qui, nous l'espérons, répondront à votre attente.

Mais, justement, pour savoir ce que vous souhaitez, encore faut-il que vous nous fassiez part de vos désirs. Alors, n'hésitez pas, exprimez vos idées les plus géniales et les plus folles en Rédaction (RED + Envoi), toutes les suggestions « sérieuses » seront prises en compte. Nous remettons notre avenir entre vos mains !

Magic débarque ! (LUD + Envoi)

Je ne sais pas si vous êtes au courant, mais, nous, à la rédaction, nous sommes fous du jeu de cartes *Magic, The Gathering* (voir l'Épreuve du feu p. 30-31). Véritable phénomène aux États-Unis, ce jeu connaît déjà un grand succès de ce côté de l'Atlantique. Il était donc normal que nous lui prêtions toute l'attention qu'il mérite. C'est pourquoi, en attendant la création prochaine d'une rubrique qui lui sera entièrement consacrée, nous avons décidé de « détourner » le mur Ludotique afin que les adeptes de Magic puissent s'y retrouver pour échanger trucs, astuces, cartes, tactiques, etc. Nous essayerons de vous fournir une liste complète des cartes existantes dans un proche avenir. En attendant, si vous vous sentez l'âme d'un puissant mage, tapez LUD + Envoi !

Comment proposer des scénarios à Casus Belli...

Chaque jour, Joe et Annabella se relaient pour répondre à toutes vos questions en rubrique Rédaction (RED + Envoi). Parmi vos préoccupations essentielles, il en est trois qui reviennent plus régulièrement que les autres :

- Comment proposer un scénario à Casus Belli ?
- Comment faire éditer un jeu que l'on a créé ?
- Comment réaliser un fanzine ?

A force de répéter la même chose, Joe s'est finalement décidé à consigner tous les conseils qu'il peut vous prodiguer en rubrique « Autres tribunes ». Pour tout savoir, tapez : TRI + Envoi, puis 4 + Envoi !

Fanzines, jouez les pros ! (CLU + Envoi)

Parfois, on peut s'interroger sur les motivations des éditeurs de fanzines... Quand ils n'oublient pas d'indiquer leur adresse, c'est souvent le prix de leur production qu'ils omettent de mentionner ! Pourquoi se fatiguer à écrire des articles, les mettre en page et les reproduire, si on ne fait rien ensuite pour diffuser son zine ?



Si vous avez choisi de vous lancer dans la grande aventure de la presse-passion, sachez tirer parti de toutes les possibilités qui s'offrent à vous pour améliorer votre renommée et votre distribution.

N'oubliez pas notre « Répertoire des fanzines » qui est consulté par des centaines de joueurs de France et de Navarre chaque mois !

Et, faites attention à l'écueil de l'amateurisme ! Si vous voulez vraiment vous attirer un lectorat fidèle, pensez à indiquer :

- Les thèmes abordés dans votre dernier numéro.
- Le nombre de pages, le format, la présentation.
- Le prix du numéro (frais de port compris !) en précisant le mode de paiement désiré (chèque, timbres, mandat).
- L'adresse exacte à laquelle doivent être envoyées les commandes.

Vous verrez qu'avec un minimum d'efforts vous pourrez augmenter considérablement vos ventes...

Black Rackam (BR + Envoi)

Un petit mot pour rappeler l'existence de cet excellent jeu de piraterie trop méconnu. A la fois simple et crédible, il vous offre la possibilité d'incarner véritablement un « écumeur des mers » prêt à toutes les exactions pour s'enrichir. Les paramètres pris en compte sont innombrables (vents, courants, magie, etc.). Les commandes disponibles sont très variées. Un jeu de réseau comme on en fait peu !

Abonnez-vous ! Réabonnez-vous ! (AB + Envoi)

Vous avez envie de vous abonner, mais vous détestez la paperasse ? Tapez AB + Envoi !

Depuis quelques mois déjà, vous avez la possibilité de vous abonner – ou de vous réabonner – sur 3615 Casus. Ainsi, vous recevrez votre magazine favori dès parution directement chez vous !

CASUS BELLI n° 80 avril-mai 1994. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2^e trimestre 1994. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1994. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, M^{me} Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint stagiaire : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Kooka Latombe-Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédoué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Cyrille Daujean, Guillaume Fournier, Didier Guiserix, Eric Gutierrez, Florence Magnin, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick Sarrauteil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, assistée de Jean-Christophe Derrien, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

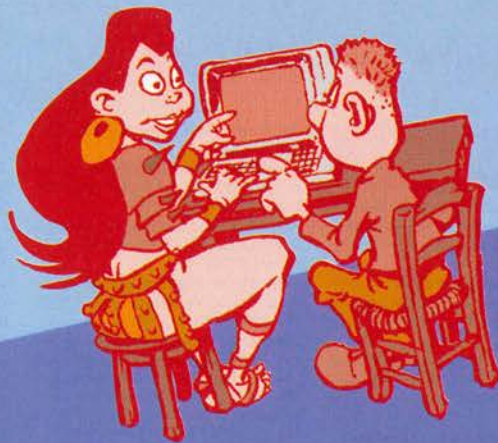
ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9h à 12h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 \$CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Stormbringer est édité en français sous licence Chaosium par Oriflam, l'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Ars Magica est édité en français sous licence Wizards of the Coast par Descartes Éditeur, Shadowrun est édité en français sous licence FASA par Descartes Éditeur, Star Wars est édité en français sous licence West End Games par Descartes Éditeur. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT-Tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP - Tél. : (1) 60.69.56.16.

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), BLACK RACKAM (navigation et combats entre flibustiers), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur), ROGUE (médiéval-fantastique).



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.



3615 ROGUE

Vous dirigez les pas de votre personnage dans les sous-sols de la ville de Laelith (250 niveaux !). Les joueurs peuvent se rencontrer, se parler, se combattre... ou s'entr'aider !

3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).



ZAARDEN

par téléphone, au 36.68.00.63

Le premier jeu de rôle vocal, à thème médiéval-fantastique, vous conduit dans l'univers sonore de la très étrange contrée de Zaarden. (ex 36 70 07 70)

3615 DESCARTES

Descartes Editeur vous livre à domicile tous les jeux de son catalogue. (paiement par chèque ou CB).

Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,27 F TTC/min ou 2,19 F TTC/min.

9^e SALON DES JEUX



2-10 AVRIL 94

PORTE DE VERSAILLES - PARIS
HALL 1 - 10/19H - NOCTURNE VENDREDI 22H

BLOOD BERETS™

PARUTION
MAI
1994

ACTIONS DE COMMANDO
DANS L'UNIVERS DES CHRONIQUES DU CHAOS

